7/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik
öS 50,–
DM 6,50/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/Irnk 24,-

Sommerfrische

JUBEL, TRUBEL, SPIELESPASS

Alle Neuigkeiten von der London-Messe

Herr der Lüfte

CHUCK YEAGER 2

Pfeilschnell im Vektorenhimmel

Furioses Trio

GAME-BOY-GIGANTEN

R-Type ■ Parodius ■ F1-Spirit

Smörebröd und Nudelholz

HÄGAR LEGT AN

Der Kult-Comic als Computerspiel

nicht
vorhanden

intern

Anatol hat die neuesten Verkaufszahlen erfahren

Erfolgsmeldungen und Erweiterung

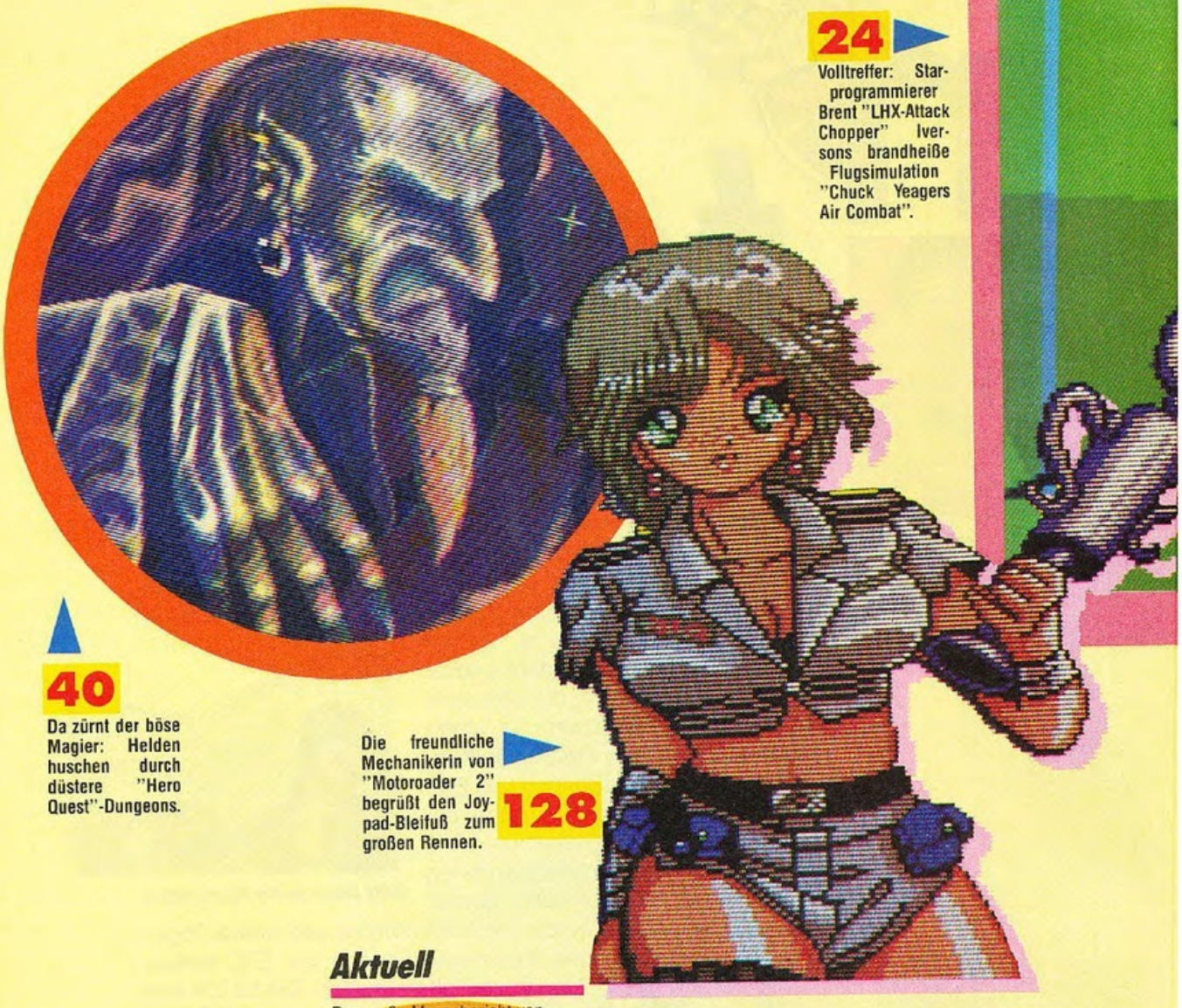
Tja, Ihr habt's geschafft: Ihr haltet Deutschlands meistverkauftes Computer- und Videospielmagazin in der Hand. Diesen Ruhm verdankt *POWER PLAY* ausschließlich Euch; und dafür möchten wir uns an dieser Stelle herzlich bedanken. Da wir Euch auch in den nächsten Nummern etwas bieten wollen, suchen wir noch einen Redakteur zur Verstärkung der Redaktionsmannschaft. Unsere "Spielregeln" findet Ihr auf der Seite 139, bitte haltet Euch daran, sonst wird's für uns schwierig, die Übersicht zu behalten — wir haben uns schon auf Waschkörbe von Post eingestellt. Wir werden die Bewerbungen und Probeartikel sichten und uns dann bei Euch melden. In der Redaktion gab's diesen Monat keine Autokatastrophen zu vermelden, obwohl eifrig gereist wurde. Heinrich, Winnie und Anatol flogen ins feuchtkalte London zur ETC-Messe. Der Trubel ließ trotz allem Zeit für die eine oder andere Entdeckung. Im Bild links "Mr. Factor 5", Julian Eggebrecht, versucht verzweifelt, sich von einer Joda-Maske zu befreien, was Rainbow Arts-Mitarbeiter Tom Schmidt und Branchenkollegin Eva Hoogh entzückt. Im nächsten Bild strippt sich Darth Anatol aus der viel zu heißen Hülle: Man beachte den Lach-Zusammenbruch der Dame rechts im Bild... Den ausführlichen Messebericht zu den Schnappschüssen findet Ihr ab Seite 8. Ach ja: Michael Hengst sucht für seine private MS-DOS-Sammlung noch ein "The Sentinel"-Original. Wer sich von seinem guten Stück trennen will, rufe bitte während der "Sprechstunde" an.

Darth Anatol bei der Mittagspause

Branchenkollegen Eva Hoogh und Tom Schmidt auf der ETC-Show

Einen sonnigen Monat
wünscht Euer

Power-Play-Team



24

Volltreffer: Starprogrammierer Brent "LHX-Attack Chopper" Iversons brandheiße Flugsimulation "Chuck Yeagers Air Combat".

40

Da zürnt der böse Magier: Helden huschen durch düstere "Hero Quest"-Dungeons.

Die freundliche Mechanikerin von "Motoroader 2" begrüßt den Joypad-Bleifuß zum großen Rennen. **128**

7

Aktuell

Der große Messebericht von der European Trade Show	8
Schnipsel aus der Softwareszene	21
Hägar kommt als Pixelheld	23
Der neueste Streich vom LHX-Programmierer: Chuck Yeager Air Combat	24
Die Fortsetzung des Ballerklassikers ist da: R-Type II	27
Redakteur/in gesucht	139

Unter der Lupe

Pixelpracht	148
Der Vergleich: Spiele und ihre Buchvorlagen	122

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	28
Crème de la crème	56
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb	45
Euer Forum: Club-Ecke	46
Leserbriefe	50
Starkiller	58
Neues aus der Comicszene	167
Musik, Bücher, Filme	142
Inserentenverzeichnis	118
Impressum	48
Vorschau auf die kommende Ausgabe	150

Computerspieletests

Brain Artifice	113
California Games	119
Carcharondon	33
Chuck Rock	37
Cohort	116
Crime Does Not Pay	120
Crime Wave	36
Encounter	120
Exile	31
Flames of Freedom	114
Heart of the Dragon	117
Hero's Quest	40
Hydra	33
Lexicross	113
Logical	111
Metal Mutant	35
Mutant Racer	36
NAM	115
Navy Seals	34
Railroad Tycoon	116
Skull & Crossbones	38
Squash	120
Stormball	39
Switchblade	32
Swords & Galleons	117
Tilt	41
Wing Commander Data Disk	35

Kurztests Computerspiele

Chip's Challenge	121
Hill Street Blues, Stellar 7	121

Videospieletests

Darius Twin	132
F-1 Spirit	130
Hunter Yoko	126
Legend of Hero Tonma	128
Midnight Resistance	124
Mission Impossible	133
Motoroader 2	128
Nobunaga's Ambition	130
Parodius	127
R-Type	129
Super Airwolf	127
Valis III	126
Verytex	127
World Ice Hockey	131

Kurztests Videospiele

1943	137
Devilish	137
Heavyweight Champ	137
Hole In One	135
Moonwalker	137
Racket Attack	135
W.C.Leader Board	135

Automaten

Neuheiten aus der Spielhalle	140

Power-Tips

Computerspieletips

Paradroid 90	62
Brat	62
Secret of the Silver Blades	62
Gremlins II	65
Khalaan	68
Captive	69
Savage Empire	70
Dragon Wars	70
Space Quest IV	70
Obitus	74

Dr. Bobo antwortet

Cadaver, Neuromancer, Future Wars, Tunnels 'n Trolls, Die Antwort zu Cosmic Bane, Larry 2, The Jetsons, Sorcerer get all the Girls	79

Videospieletips

Wonderboy II	80
Super Wonderboy	80
Phantasy Star II	80
Space Harrier II	80
Bomber Boy	80
Gradius III	80
Burai Fighter	80
Rainbow Kids	81
Ghostbusters	81
Cat Trap	82
Super Mario World	82
Thunder Force III	82
Teenage Turtels	82
Bugs Bunny	84
Musha Aleste	84
Bonze Adventure	85
Mega Man II	85
Fortress of Fear	85
The Guardian Legend	85
Rambo III	85
Sword of Vermillion	85
Enduro Racer	86
E-Swat	86
The Adventures of Lolo	86
Mega Man	86
Metroid	86
Amazing Penguin	86
Boomer's Adventure	86

Clue Book

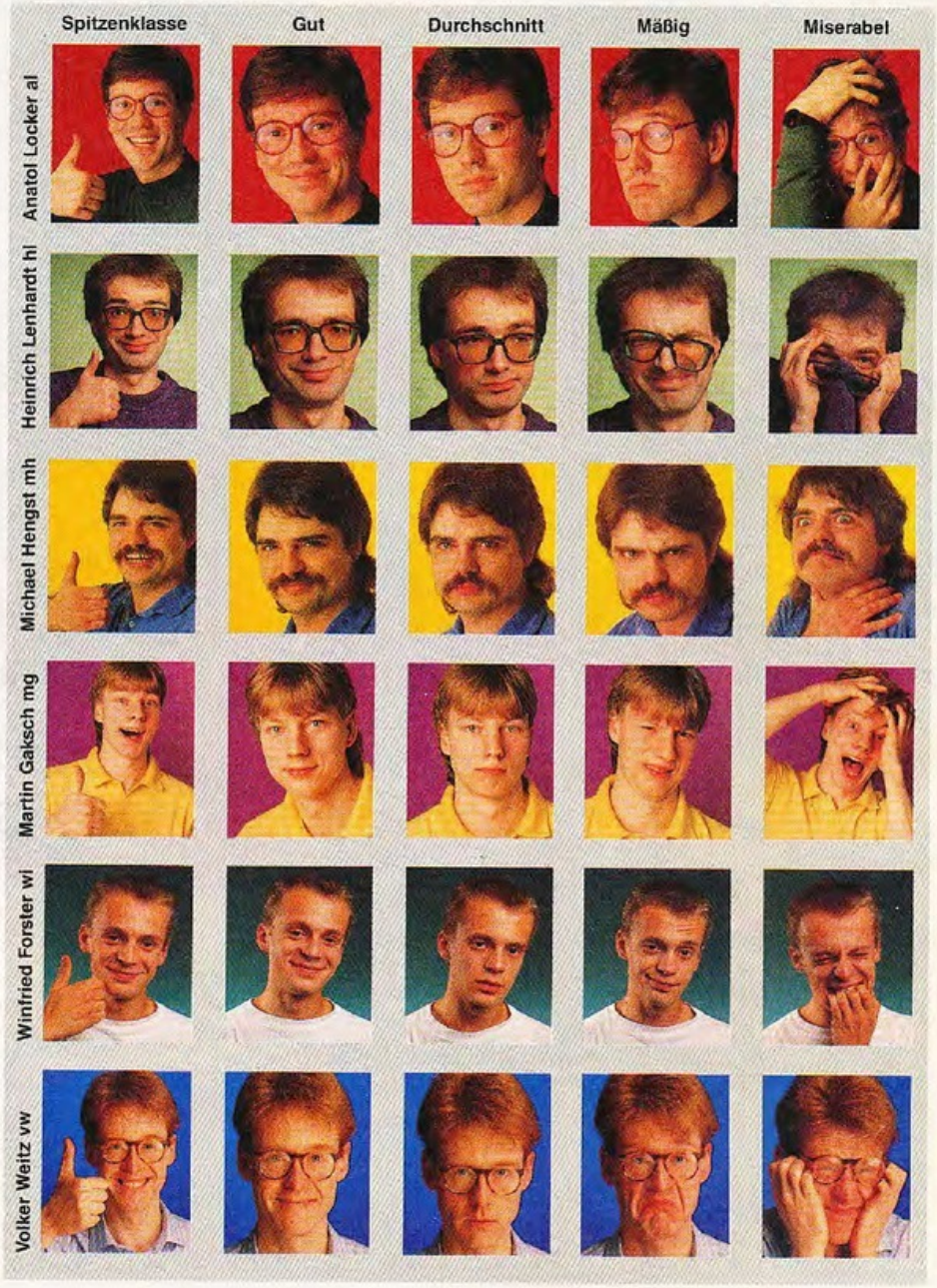
Eye of the Beholder, Teil 1	88

■ **Titelthemen**

·91·

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante EGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik und Soundwertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%	AMIGA 39%
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.

Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Heinrich Lenhardt

F1-Spirit (Game Boy), Railroad Tycoon (Amiga), Final Match Tennis (PC-Engine)

...Martin Gaksch

Exile (Amiga), Parodius (Game Boy), Logical (Amiga)

...Anatol Locker

Exile (Amiga), F1-Spirit (Game Boy), Final Fight (Arcade)

...Winnie Forster

Parodius (Game Boy), Super Mario World (Famicom), Final Fight (Arcade)

...Volker Weitz

Parodius (Game Boy), Exile (Amiga), Railroad Tycoon (Amiga)

...Michael Hengst

F1-Spirit (Game Boy), Railroad Tycoon (Amiga), Wing Commander — Secret Missions II (MS-DOS)

BRANDHEISSE SPIELE – EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA	ST	AM
A-10 Tank Killer (1 MB)*		78⁹⁵
Armour-Geddon		58⁹⁵
Atomino	58⁹⁵	58⁹⁵
Bane of Cosmic F.*		85⁹⁵
Battle Command	58⁹⁵	58⁹⁵
Brat	58⁹⁵	58⁹⁵
Buck Rogers dt. (1 MB)		85⁹⁵
Cadaver	64⁹⁵	64⁹⁵
Centurion - Def. of. R.		71⁹⁵
Challengers (5 Titel)	71⁹⁵	71⁹⁵
Chaos strikes b. 1 MB	58⁹⁵	58⁹⁵
Chips Challenge	58⁹⁵	58⁹⁵
Dragonflight	64⁹⁵	64⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	71⁹⁵	71⁹⁵
Final Whistle	29⁹⁵	29⁹⁵
Flood	64⁹⁵	64⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	71⁹⁵	71⁹⁵
Gods	58⁹⁵	58⁹⁵
Great Courts 2	64⁹⁵	64⁹⁵
Imperium	64⁹⁵	64⁹⁵
Kick Off 2	51⁹⁵	51⁹⁵
Killing Game Show	58⁹⁵	58⁹⁵
Legend of Faerghail	64⁹⁵	64⁹⁵
Leis. S. Larry 1-3*	99⁹⁵	99⁹⁵
Lemmings	58⁹⁵	58⁹⁵
Loopz	51⁹⁵	51⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	58⁹⁵	58⁹⁵
M.U.D.S.	64⁹⁵*	64⁹⁵
M1 Tank Platoon	71⁹⁵	71⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	85⁹⁵	85⁹⁵
Monkey Island	71⁹⁵	71⁹⁵
Monster Pack (3 T.)	58⁹⁵	58⁹⁵
Operation Stealth	58⁹⁵	58⁹⁵
Pang	58⁹⁵	58⁹⁵
Panza Kick Boxing	71⁹⁵	71⁹⁵
Paradroid'90	58⁹⁵	58⁹⁵
Platinum (4 Titel)	58⁹⁵	58⁹⁵
Plotting	58⁹⁵	58⁹⁵
Populous + Sim City	71⁹⁵	71⁹⁵
Power Up	71⁹⁵	71⁹⁵
Powermonger	71⁹⁵	71⁹⁵
Puzznic	58⁹⁵	58⁹⁵
Railroad Tycoon		78⁹⁵*
Rick Dangerous 2	58⁹⁵	58⁹⁵
Sega Master Mix (5 T.)	58⁹⁵	58⁹⁵
Ski or Die		64⁹⁵
Speedball 2	61⁹⁵	61⁹⁵
Spindizzy Worlds	61⁹⁵	61⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	58⁹⁵	58⁹⁵
Super Monaco GP	58⁹⁵	58⁹⁵
Super Off Road	58⁹⁵	58⁹⁵
Their finest Hour	71⁹⁵	71⁹⁵
Turrican 2	58⁹⁵	58⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	71⁹⁵	71⁹⁵
Wings		71⁹⁵
Wings of Death	61⁹⁵	61⁹⁵

C-64/128	Kass.	Disk.
Atomino	26⁹⁵	29⁹⁵
Big Box (30 Titel)	44⁹⁵	51⁹⁵
Buck Rogers*		58⁹⁵
Challengers (5 Titel)	37⁹⁵	51⁹⁵
Chips Challenge	29⁹⁵	37⁹⁵
Full Blast (5 Titel)	37⁹⁵	51⁹⁵
Indy Jones Action	29⁹⁵	37⁹⁵
Kick Off 2	26⁹⁵	37⁹⁵
Klax	26⁹⁵	37⁹⁵
Loopz	26⁹⁵*	37⁹⁵
Platinum (4 Titel)	44⁹⁵	51⁹⁵
Power Up (5 Titel)		51⁹⁵
Puzznic	29⁹⁵	37⁹⁵
Rainbow Islands	29⁹⁵	37⁹⁵
Rick Dangerous 2	29⁹⁵	37⁹⁵
Rings of Medusa		41⁹⁵
Sega Master Mix (5 T.)	44⁹⁵	51⁹⁵
Ski or Die		37⁹⁵
Super Monaco GP	29⁹⁵	37⁹⁵
Super Off Road	29⁹⁵	37⁹⁵
Turrican 2	29⁹⁵	37⁹⁵
Ultima 6*		64⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	26⁹⁵	48⁹⁵

IBM PC	3,5" oder 5,25"
Atomino	64⁹⁵
Bane of the Cosmic Forge*	85⁹⁵
Buck Rogers*	71⁹⁵
Challengers (4 Titel)	71⁹⁵
Chips Challenge	71⁹⁵
Command H.Q.*	85⁹⁵
Eye of Beholder*	71⁹⁵
Heart of China* VGA	85⁹⁵
Ishido	71⁹⁵
Jet Fighter 2*	92⁹⁵
Kick Off 2	64⁹⁵
Leis. S. Larry Triple P. (1-3)*	99⁹⁵
Leis. S. Larry 3 dt.	85⁹⁵
Lemmings	78⁹⁵
Links* VGA	85⁹⁵
M.U.D.S.	71⁹⁵
MIG-29 Fulcrum	85⁹⁵
Monkey Island EGA	71⁹⁵
Monkey Island VGA	85⁹⁵
Populous + Sim City	71⁹⁵
Red Baron*	85⁹⁵
Rick Dangerous 2	58⁹⁵
Rise of the Dragon*	85⁹⁵
Silent Service 2	78⁹⁵
Sim Earth	92⁹⁵
Ski or Die	64⁹⁵
Sorcerers get all the girls*	71⁹⁵
Space Quest 4* EGA	85⁹⁵
Space Quest 4* VGA	85⁹⁵
Super Off Road	58⁹⁵
Wing Commander*	78⁹⁵
Wing Com. Mission Disk 1*	37⁹⁵
Wing Com. Mission Disk 2*	37⁹⁵
Wonderland	78⁹⁵

Demnächst lieferbar:
Preis und Lieferzeit bitte anfragen!
- 3D Construction Kit
- Fate
- Relevation

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erstklassigen Leistungen:

- Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * Gekennzeichneten).
- Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!
- Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch: Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.
- Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.
- Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.
- Ab einem Bestellwert von DM 150.- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unsere kostenlose Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 27 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054

SOFTWARE Sturm

Eine ganze Masse Neuheiten gab's auf der ETC in London zu sehen. Drei emsige Redakteure sammelten Neuheiten, Trends und Software für Euch zusammen — viel Spaß beim Stöbern.

Keine lange Vorrede: Die "European Computer Trade Show" fand vom 14. bis zum 16. April in den freundlichen Räumen des Business Design Centre statt — wir haben alle Neuheiten fein säuberlich alphabetisch aufgereiht.

Wenn Ihr die bohrende Frage "Welches Spiel erscheint für meinen Computer?" verspürt, blättert bitte ans Ende des Berichts: Dort findet Ihr als Anhang eine solche Liste — und jetzt nichts wie rein in's Eingemachte.

IT'S GOT TO B
U.S. GOLD
IT'S GOT
TO BE
GOOD
TO BE
OLD!
SEGA

SOFTWARE Sturm

Accolade

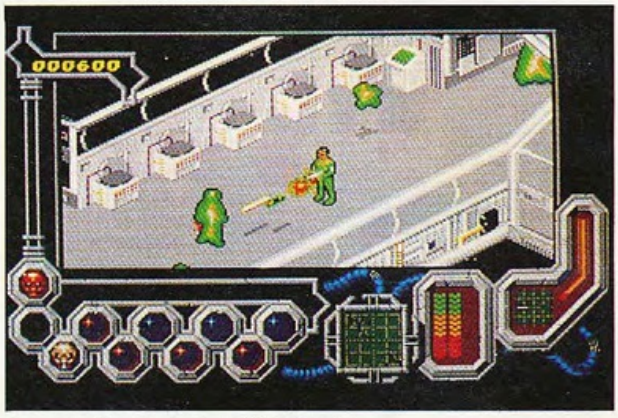
Neue Versionen älterer Titel, neuere Termine für neueste Spiele und eine Handvoll frischer Lizenzen konnte Accolade vermelden. Auf dem neuen Label Capstone werden Erfolgstitel aus den USA auch in Europa angeboten. Den Anfang machen "Search for the Titanic" (Unterwasser-Adventure), "Trump Castle" (sechs Casino-Spielereien wie z.B. Roulette und Blackjack) sowie "Cardinal of the Kremlin" (Umsetzung eines Spionageromans von "Roter Oktober" — Autor Tom Clancy). An Accolade-Eigengewächsen stehen die Amiga-Versionen der Adventures "Search for the King" und "Altered Destiny" an; dazu gesellen sich neue Jack-Nicklaus-Kursdisketten und das lange erwartete VGA-Adventure "Conspiracy". Es wird bei uns in einer komplett ins Deutsche übersetzten Version erscheinen.

Für seine regen Videospielaktivitäten hat Accolade das neue Label Ballistic ins Leben gerufen. Von "Hardball", "Star Control" und "Turrican" sollen Versionen für Mega Drive, Super Famicom und PC-Engine veröffentlicht werden. Die Packungen der Ballistic-Videospiele wird der bekannte Fantasy-Künstler Boris Vallejo gestalten.

Activision/The Disc Company

Der europäische Arm eines der ältesten und traditionsreichsten Softwarehäuser der Welt ist nicht mehr: Activision UK, eine Tochterfirma der amerikanischen Mediagenic, ist ab sofort Label des franko-amerikanischen Softwareherstellers The Disc Company. Bereits in den nächsten Wochen erscheinen die Automatenumsetzungen "Beast Buster", eine monsterhaltige Variation des "Operation Soundso"-Themas, und "R-Type II", der langerwartete Nachfolger des gleichnamigen Ballerklassikers. Beide erscheinen für Atari ST und den Amiga — auch bei der Disc Company hat der C64 scheinbar ausgedient. Ebenfalls schon so gut wie fertiggestellt waren der "Millenium 2.2"-Nachfolger "Deuteros", die Luftkampfsimulation "F-14 Tomcat" und das 3-D-Spiel "Hunter", in dem der Spieler eine Reihe gefährlicher Missionen in ausgefüllter Vektorenlandschaft durchstehen muß. Außerdem sollen im September die Fortsetzungen von "Shanghai" ("The Dragon's Eye") und dem Beinahe-Rollenspiel "Battletech" ("The Crescent Hawks' Revenge", von uns bereits getestet) erscheinen. Last but not least sollten sich Fans von Flugsimulationen schon mal ein wenig Platz auf ihrer Festplatte schaffen: "Death or Glory" ist eine Reise durch ein ganzes Jahrhundert kriegerischer Luftfahrt. Es können sowohl authentische Gefechte nachgespielt werden als auch fiktive "What if"-Szenarien. Ob ein Zweikampf zwischen dem Roten Baron im Doppeldecker und dem Spieler in einer MiG-23 länger als 4 Sekunden dauert, erfahren PC-Besitzer spätestens bis Ende des Jahres.

In "Hunter" darf der Computerspieler sogar surfen



Neues von Denton Designs: "Wreckers"

Im Kampfflieger durch die Jahrhunderte: Activision's "Death or Glory"

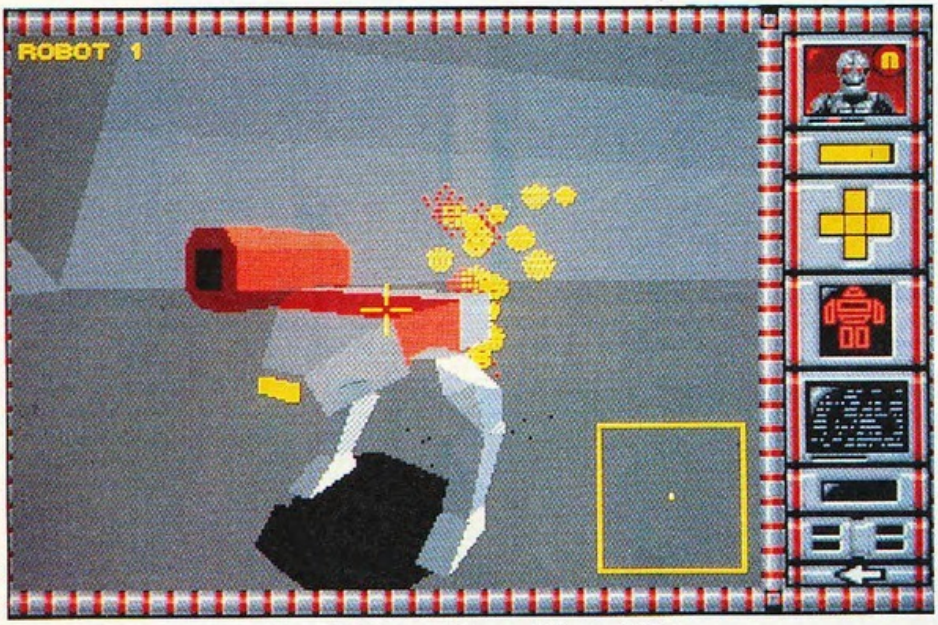
Audiogenic

Der Sportspieler, das heißbegehrte Wesen: Audiogenic, gerühmt ob des Fußballklassikers "Emlyn Hughes Soccer", hat ein neues Label ins Leben gerufen, das sich ausschließlich Sportsimulationen widmet. Den Einstand für "Sports Action" macht eine Computerumsetzung der schönen Sportart Cricket, die bei uns freilich weitaus weniger Anhänger hat als in England. Insgesamt fünf Sports-Action-Titel sollen dieses Jahr noch erscheinen, darunter werden sich höchstwahrscheinlich auch Basketball- und Fußballsimulationen befinden. Apropos Fußball: Die Trainersimulation "Super League Manager" ist endlich fertig, und Emlyn Hughes Soccer erscheint jetzt auch für MS-DOS-PCs.

Auch der "Normalspieler" wird bei Audiogenic nicht vergessen. "Wreckers" ist das neueste Werk des Programmierteams Denton Designs. Alien-Invasoren müssen innerhalb von 60 Minuten an Bord eines Raumschiffs aufgestöbert und vernichtet werden; zur freundlichen Unterstützung dürft Ihr bis zu zehn Roboter programmieren.

Cinemaware

Das neue Sportspiel von Cinemaware soll diesen Sommer erscheinen. Es gehört allerdings nicht der "TV Sports"-Reihe an, denn hier wird keine "echte" Sportart simuliert, sondern eine neue erfunden. "Rollerbabes" wird von seinen Machern als "Kombination aus Rollschuhlaufen, Eishockey, Catchen, Boxen und Skateboardfahren" beschrieben. Acht Teams ringen um die Meisterschaft beim Rollschuhgeprügel, von denen beliebig viele durch menschliche Spieler



Neues vom Powerdrome-Entwickler: Mit "Cyber Fight" neue Welten entdecken.

Abgespeckt, doch trotzdem nett: "Dragon's Lair" erscheint in Kürze für das NES

Rauhe Sportart, süße Mädels: "TV Sports Rollerbabes" kommt diesen Sommer

gesteuert werden. Jede Menge Statistiken sowie eine üppige grafische Aufmachung in bewährter Cinemaware-Qualität sollen das Programm zum Erfolg machen. Es soll etwa gleichzeitig mit dem verspäteten "TV Sports Baseball" erscheinen.

Core

Jump'n'Runs sind nicht das einzige, worauf sich der Publisher und Entwickler Core versteht. Noch in diesem Jahr sollen ein Fantasy-Rollenspiel ("Heimdall", November für ST, Amiga und ST), die futuristische Sportsimulation "Retro" (voraussichtlich im September für Amiga und ST) und eine Variation des ballerlastigen "Commando"-Themas für zwei Spieler simultan erscheinen. Letzteres Produkt heißt "Warzone", ist nur für ST und Amiga geplant und soll in diesen Tagen in den Handel kommen. Sehr interessant sah die Helikoptersimulation "AH 73M Thunderhawk" aus. Dank der blitzschnellen Vektorgrafik der Amiga-Version und der sehr benutzerfreundlichen Steuerung sollten sich auch Actionfreunde den Namen schon einmal vormerken. Außerdem ist die Umsetzung von "Corporation" für MS-DOS-PCs so gut wie abgeschlossen, das 3-D-Rollenspiel soll zudem über Virgin für das Mega Drive erscheinen.

Praktisch: Mit diesem Adapter wird das Game Gear zum tragbaren Master System

Direct Distributors

Unter den vielen Groß- und Kleinhändlern der Messe ragte ein Importeur mit einer besonders interessanten Produktpalette heraus. Die Direct Distributors Inc. beliefert in Deutschland so bekannte Spielehändler wie Joysoft und Flashpoint. Drei Adapter werden in nächster Zukunft über diese Quelle in Deutschland zu haben sein: Mit dem ersten (eine Rohversion wurde von uns auf Herz und Nieren geprüft) können Sega-Master-System-Titel auf jedem Game Gear gespielt werden. Wer also beide Konsolen besitzt, kann nun auch unterwegs das prächtige Master System "R-Type" spielen. Die beiden anderen Adapter erlauben es, Module zwischen den nicht kompatiblen europäischen und amerikanischen Versionen der PC-Engine bzw. des NES auszutauschen bzw. auf der jeweilig "ausländischen" Konsole zu spielen.

Domark

Einen Blick auf die Spielautomatenumsetzungen, die bis zum Jahresende erscheinen sollen, gewährte ein Besuch bei Domark. Auf dem Tengen-Label werden traditionell die Computerversionen von Atari-Games-Automaten veröffentlicht. Nach dem gerade erschienenen Piratengesäbel "Skulls & Crossbone" folgt als nächster Titel "Hydra", ein 3-D-Rennspiel zu Wasser. Ihr übernehmt die Rolle eines futuristischen Postboten, der auf unsicheren Flüssen brausend eiligste Eilzustellungen ans Ziel bringen muß. Und weil unterwegs ständig Terroristen auf der Lauer liegen, gibt es auch viel zu ballern. Hydra bietet neun Missionen, die jeweils in mehrere Etappen unterteilt sind. Von den Geldprämien könnt Ihr Extrawaffen kaufen,

SOFTWARE Sturm

damit Eure rasende Nußschale nicht völlig hilflos bleibt.

Der Sportfreund wird mit "RBI Baseball 2" bedient, Freunde von horizontaler Unterwasseraction durch "Thunder Jaws". Für die Weihnachtszeit ist mit "Race Drivin'" zu rechnen, der Umsetzung des Spielhallen-Nachfolgers zur Fahrsimulation "Hard Drivin'". Am Rumfahr-Grundprinzip dürfte sich nicht viel ändern; dafür gibt es mehr und abwechslungsreichere Strecken sowie verbesserte Grafik. Ausgesprochen rauhbeinig geht es bei "Pit Fighter" zu. Dieser Prügelautomat erregte vor allem durch seine aufwendige Grafik Aufsehen, die digitalisiert wurde und dadurch besonders realistisch wirkt. Man darf gespannt sein, wie die Umsetzung dieses optisch aufwendigen Automaten auf Computer gelingt.

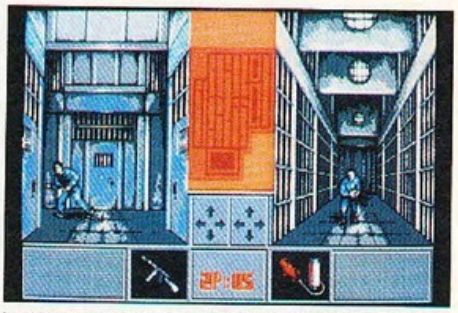
Nicht von Atari, sondern von Taito stammt der Spielautomat "Super Space Invaders". Dieser aufgemotzte Remix eines der ersten Superhits der Ära der elektronischen Spiele wird von Domark nicht nur für Computer, sondern auch für das Sega Master System umgesetzt. Weitere Videospiele-Veröffentlichungen sollen folgen; man liebäugelt auch mit Modulen für Mega Drive und Game Gear.

Electronic Arts

Knapp eine halbe Million Exemplare verkaufte Electronic Arts von den verschiedenen Versionen der Flugsimulation "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer". Was liegt da näher, als den flugbegeisterten Computerpiloten Softwarenachschub zu bieten? Dank der Programmierkünste des "LHX Attack Chopper"-Machers Brent Iverson benötigt Ihr bei diesem Programm nicht unbedingt einen teuren 386er, um in den Genuß rasend schneller VGA-Grafik zu kommen. Auch auf einem 286er AT sah die rassige Simulation ganz schön schnittig aus. Das Luftkampf-Potpourri bietet Euch schweißtreibende Auseinandersetzungen mit bis zu 16 Gegnern gleichzeitig. Es gibt 50 Missionen, drei Szenarien, über ein Dutzend Flugzeuge und spezielle Hilfsfunktionen für Anfänger.

Ein ziemlich ausgefallenes und umfangreiches Plattformspiel haben die Knaben von Imagitec für Electronic Arts programmiert. "Zone Warrior" bietet fünf Welten, in denen Ihr durch Zeit und Raum reist, um Euch mit Mumien, Dinosauriern, Robotern und anderen Störenfrieden herumzuärgern. Von Michael Powell, bekannt geworden durch "Powerdrome", stammt "Cyber Fight" (dieser Name kann sich noch ändern). Dieses für den Herbst geplante Spiel ist eine Art futuristisches 3-D-Action-Sportspektakel, bei dem Ihr gegen den Computer oder einen Mitspieler antretet. Außerdem auf dem Electronic-Arts-Stand gesichtet: die Amiga-Flugsimulation "Birds of Prey" (siehe Preview in *POWER PLAY* 6/91), Interplays vielversprechendes, "Sim City"-inspiriertes Burgbauspiel "Castles" sowie die aktuellen Versionen der in Kürze erscheinenden Mega-Drive-Module "Might & Magic II", "King's Bounty", "Centurion", "Block Out" und "Faery Tale".

Malerischer Ausflug in die (noch) unberührte Natur: "Pegasus" erscheint für den Amiga und den Atari ST



In "Alcatraz" kämpfen zwei Spieler gleichzeitig mit allen Mitteln

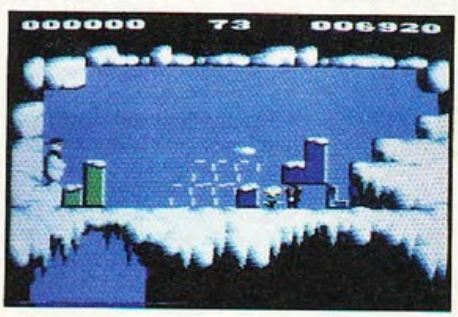
Electronic Arts "Castles" stellen wir Euch nächsten Monat vor

Elite

Das altehrwürdige englische Softwarehaus Elite wagt sich auf den hart umkämpften NES-Markt: Noch im dritten Quartal dieses Jahres soll die Moduleversion des Don-Bluth-Automaten "Dragon's Lair" auch für diese Konsole ausgeliefert werden. Das Spielprinzip mußte (ähnlich wie bei der Game-Boy-Version) kräftig umgestaltet werden, Dragon's Lair präsentiert sich nun als grafisch aufwendiges Jump 'n' Run.

Hinter dem Namen "European Championship 1992" verbergen sich die Computerumsetzungen des Tecmo-Automaten "World Cup 90". Die Fußballsimulation gehört zu den absoluten Publikumslieblingen in der Spielhalle. Elite verwendet sowohl Teile des Tecmo-Source-Codes als auch Originalgrafik. European Championship 1992 enthält eine Zwei-Spieler-Option und einige ungewöhnliche Bewegungsmöglichkeiten. Voraussichtlich im Herbst erscheint das Spiel für ST, Amiga, MS-DOS und C64.

An ein paar weiteren Automatenumsetzungen für alle gängigen Rechner wird ebenfalls schon gearbeitet. Segas "Last Battle" ist ein futuristisches Prügelspiel ganz im Stile diverser "Shinobi"- und "Final Fight"-Abenteuer. Wer die Zukunft nicht mag, auf fernöstliche Prügelkunst jedoch unmöglich verzichten kann, sollte



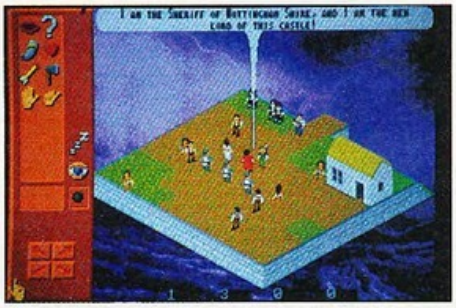
Futuristische Roboter-Action in Electronic Arts "Zone Warrior"

nicht
vorhanden

SOFTWARE Sturm

Elites "Caveman Ninja" kommt in Kürze für alle populären Computer Systeme

auf "Caveman Ninja" warten. Trotz des martialischen Namens geht es bei diesem Jump 'n' Run eher lustig zur Sache. Allein oder zu zweit macht man hüpfend, rennend und sammelnd die graue Vorzeit unsicher — die Konvertierungsprofis Eldritch the Cat wollen dafür sorgen, daß auf ST und Amiga, MS-DOS und C64 viel vom Automatenflair erhalten bleibt. Mit Date Easts Actionspiel "Edward Randy" und Namcos "Suzuka GP/Winning Run" hat Elite darüberhinaus zwei weitere heiße Umsetzungseisen im Softwarefeuer. Beide sollen noch dieses Jahr und für alle gängigen Systeme erscheinen.



Das kann heiter werden: Der neue Sheriff der "Robin Hood"-Welt stellt sich vor

Am innovativen Ballerspektakel "Tentacle" wird noch fleißig programmiert

Sagenhaftes in Ocean's "Elf"

Sensible Softwares neuester Streich: der Wizball-Nachfolger "Wizkids"

Gremlin

Nach "Hero Quest" plant das englische Softwarehaus Gremlin für Ende des Jahres bereits die zweite Brettspiel-Konvertierung. Das ultrabrutale Science-fiction-Geschlachte "Space Quest" (nicht von Sierra) des englischen Games Workshop spielt auf einem gigantischen Geister(raum)schiff. Alle gängigen Systeme sollen bedient werden, Bildschirmfotos oder Promotion-Videos gab's jedoch noch keine zu sehen. Von "Pegasus" dürften sich wiederum die Fantasy-, Märchen- und Sagenfreunde angesprochen fühlen. Jeder der sechs grafisch unterschiedlichen Levels ist zweigeteilt: In der ersten Hälfte flattert man hoch zu Roß durch horizontal scrollende Umgebung. Die zweite Hälfte muß der Spieler jedoch leider per Pedes durchstiefeln — für Jump 'n' Run-Profis mit Ballerspielerfahrung dürfte diese Mixtur sehr ansprechend sein.

Außerdem gesehen: die PC-Versionen des Weltraum-Handelsspiels "Federation of the Free Traders", des Strategie-Abenteuer-Gemischs "Federation Quest One: BSS Jane Seymour", der hervorragenden Motorradsimulation "Team Suzuki" und der (nicht so hervorragenden) Rallye-Raserei "Toyota Celica GT4 Rallye".

Auch auf den anderen Systemen bleibt Gremlin seinem Ruf als Hersteller interessanter Rennspiele treu: Aufgrund des Erfolges des Vorgängers wird es voraussichtlich bis Oktober ein "Turbo Challenge II" für Amiga und ST geben. Diesmal müssen sich die Spieler den Bildschirm nicht teilen, zwei Rechner mit dazugehörigen Monitoren können miteinander verbunden werden.

Schließlich wagt sich Gremlin mit "Utopia" ebenfalls auf hart umkämpftes "Populos/Sim City"-Gebiet. Es gilt, die perfekte Gesellschaft heranzuzüchten und ihr eine entsprechende Umgebung zu schaffen. "Flag" schlägt in ähnliche Strategiespielkerbe. Das Team, das Oceans Vietnam-"Simulation" "Lost Patrol" schuf, arbeitet momentan an diesem monumentalen "Mein Volk gegen den Computermob"-Spiel. Äußerlich sah es "Populos" recht ähnlich, spielerisch darf man sich jedoch mit Sicherheit auf einige Überraschungen gefaßt machen.

nicht
vorhanden

Bachler Computersoftware

Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C 64 Disk.
'NAM '1965-1975" (dt.)	74,95	74,95	89,95	-
Armour-Geddon (dt.)	59,95	V.mö.	-	-
Back to the Future 3 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Bane of the Cosmic Forge (1 MB)	89,95	-	89,95	-
Blue Max – Aces of war	72,95	*74,95	79,95	-
Brat	59,95	59,95	-	-
Buck Rogers (dt.)	89,95	-	89,95	-
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	52,95	59,95	39,95
Cadaver (dt.)	66,95	66,95	-	-
Centurion – Defender or Rome (dt.)	59,95	-	74,95	-
Champions of Krynn (dt.) Amiga 1 MB	66,95	-	72,95	59,95
Chaos strikes back (dt.) Amiga 1 MB	64,95	59,95 (engl.)	-	-
Chuck Rock (dt.)	59,95	59,95	-	-
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72,95	72,95	72,95	59,95
Death Knights of Krynn	V. mö.	-	72,95	59,95
Drachen von Laas (dt.)	64,95	64,95	64,95	-
Dragon Wars (dt.)	69,95	-	74,95	44,95
Dungeon Master (dt.)	69,95	69,95	-	-
Elite Plus (dt.)	-	-	89,95	-
Eye of the Beholder	74,95	-	74,95	-
F-15 Strike Eagle II	Vorb. mögl.!	-	79,95	-
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	84,95	54,95
Gods (dt.)	59,95	59,95	-	-
Great Courts 2 (dt.)	66,95	66,95	V.mö.	-
Hero Quest (Gremlin)	59,95	59,95	69,95	-
Hillstreet Blues (dt.)	59,95	59,95	59,95	-
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24,95	24,95	-	-
Kick Off 2 (dt.)	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34,95	34,95	-	-
King's Quest 5	Vorb. mögl.	-	87,95	VGA 99,-
Last Ninja 3 (dt.)	V. mö.	V. mö.	-	39,95
Legend of Faerghail (dt.)	66,55	66,95	74,95	-
Lemmings (dt.)	59,95	59,95	89,95	-
Links (dt.)	-	-	84,95	-
Links Bountiful o. Firestone Course a.	-	-	36,95	-
M1 Tank Platoon (dt.)	74,95	74,95	89,95	-
Mig-29 (dt.)	76,95	76,95	76,95	-
PGA Tour Golf (dt.)	59,95	-	69,95	-
Pirates! (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-	-
Pool of Radiance (dt.) Amiga 1 MB	69,95	-	69,95	59,95
Power Monger (dt.)	69,95	69,95	V.m-.	-
Power Monger Data Diskette (dt.)	39,95	39,95	-	-
Predator 2 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	79,95	79,95	89,95	-
Red Baron (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!	-	89,95	-
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!	-	84,95	-
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!	-	94,95	-
Sim City & Populous (dt.)	74,95	74,95	74,95	-
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!	-	89,95	-
Speedball 2 (dt.)	64,95	64,95	-	-
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
SWIV (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-
The Secret of Monkey Island (dt.)	69,95	69,95	74,95	VGA 89,-
Trans World (dt.)	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican 2 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Ultima 6	Vorb. mögl.!	-	79,95	59,95
Warlords (Amiga 1 MB)	66,95	-	66,95	-
Wing Commander	V.mö.	-	74,95	-
Wing Commander Secret Missions	-	-	36,95	-
Wing Com. Mission Disk. 1 + 2 je	-	-	39,95	-
Wonderland (1 MB) (dt.)	72,95	72,95	87,95	-

` = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

1 MB-Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) 89,-
2. Laufwerk 3,5" f. Amiga 169,-
Sound Blaster (dt.) 349,-
Adlib Musik-Karte (dt.) 249,-
Roland LAPC-1 Sound-Karte 990,-
Sierra Aktion - Limitierte Auflage!
Code-Name: Iceman, Conq. of Camelot und Colonel's Bequest zus. f. Amiga 99,-

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an !

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

SOFTWARE Sturm

ID Limited

Ex-Tynesoft-Mitglied Trevor Scott versucht's inzwischen alleine, die ersten Spiele sahen technisch ansprechend aus. "Argonaut", ein futuristisches Ballerspiel, brachte zwar nichts Innovatives, machte beim Testspielen aber einen ordentlichen Eindruck. In Vorbereitung: "Quantum" (Action) und "Summer Challenge", ein "Summer Games"-Verschnitt. Beide Programme sollen im Herbst erscheinen.

Imageworks

Kröten und kein Ende: Just als man sich vor der "Teenage Mutant Hero Turtles"-Welle sicher glaubte, rüsten sich die Comicreptilien für ein neues Computerspiel. "Turtles 2 — The Arcade Game" ist die Umsetzung des Turtles-Spielautomaten und wird von Probe Software für diverse Computer umgesetzt. Krachen dürfte es auch in "Robozone", einem horizontal scrollenden Actionspiel. Im Kampf gegen böse Roboter, die sich ungefragt im New York des 21. Jahrhunderts breitgemacht haben, dürft Ihr Eure Ballerqualitäten unter Beweis stellen. Fern ab von solchem Actiongetöse ist "Drop Soldier" angesiedelt. Dieses 3-D-Strategiespiel stammt von Ross Goodley, dem Autor des berühmt-berüchtigten "Gravity", das bis heute nur eine Handvoll unerschrockener Hardcore-Strategen gänzlich kapiert hat.

Ein schick aussehendes Schwertschwing-Actionspiel ist "First Samurai", das neueste Werk des Programmierteams Vivid Image. Es bietet acht Levels sowie einen bösen Dämonenkönig, der Japan im Meer versenken will — sowas tut man doch nicht! Besonders hitzige Rennaction dürfte bei "Cisco Heat" auf Euch zukommen, der Umsetzung eines aktuellen Jaleco-Spielautomaten. Auf der Jagd nach motorisierten Schurken braust Ihr durch San Francisco — erwartet mal lieber kein sonderlich geistreiches oder originelles Programm. Von der Gangsterjagd mit vielen Pferdestärken ins finsterste Mittelalter: Die Programmierer von "Bloodwych" arbeiten zur Stunde an ihrem neuen Rollenspiel "Legend". Grafisch wird die für dieses Genre relativ unübliche "3-D-schräg-oben"-Perspektive geboten. Eine Art Mischung aus Action und Tüftelei erwartet Euch hingegen bei "Devious Designs", bei dem die Tücken verschiedener Schwerkraftverhältnisse den arglosen Spieler ins Schleudern bringen werden. Bei den Filmlizenzen wurde mit "Alien III" noch einmal kräftig zugeschlagen. Das Spiel zum brandneuen Kinoschocker wird nicht vor 1992 erscheinen; der Film selber wird auch noch ein ganzes Weilchen auf sich warten lassen.

Satte Rennspiel-Action auf dem NES

Infogrames

Wenig Neues am Infogrames-Stand: Weder der "Hostages"-Nachfolger "Alcatraz" noch der vielversprechende "Billards Simulator II" waren bisher spielbar. Beide Produkte sollen (für alle Systeme außer C64) noch dieses Jahr die Fachhändler erreichen; die Billards-Macher haben außerdem eine Tennissimulation in der Pipeline. Neben dem bereits getesteten "Bandit Kings of Acient China" hat Infogrames noch einige Konsolentitel im Programm bzw. in der Entwicklung. So wird z.B. "Metal Masters" für das Mega Drive erscheinen, das Strategiespiel "North & South" für das NES und "Super Skweek" für das Game Gear. Neu war eigentlich nur die fast fertiggestellte 16-Bit-Version des Taktik-Spiels "Colors", bei dem zwei Spieler simultan versuchen, sich einen möglichst großen Teil des Spielfeldes unter den Nagel zu reißen.

Lucasfilm

Gute Nachrichten: "Secret of Monkey Island" bekommt einen Nachfolger. Das Adventure, das derzeit unter dem Namen "Chuck's Revenge" programmiert wird, kommt noch dieses Jahr für MS-DOS-PCs heraus. Augenfälligster Unterschied: Chuck's Revenge nutzt die VGA-Palette aufs Feinste aus.

Noch eine gute Nachricht: Indiana Jones bekommt sein viertes Abenteuer. Allerdings nicht auf der Kinoleinwand, sondern nur als Software. Steven Spielberg gab sein O.K. zu "Indiana Jones and the Fate of Atlantis", das vom Drehbuchproduzenten Hal Barnwood erdacht wurde.

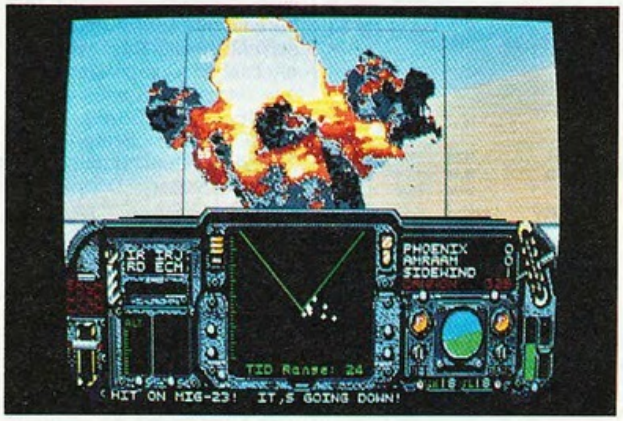
"Secret Weapons of the Luftwaffe" ist kurz vor der Vollendung — in ein paar Wochen soll das Spiel endlich in den USA erscheinen. Ob "Defender of the Dynatronic City" in Deutschland für das NES erscheinen wird, ist fraglich. Defender ist das neuste Werk von "Maniac Mansion"-Macher Gary Winnick. Mit der Software alleine ist's nicht getan: In den USA wird eine auf den Charakteren basierende Vorabendserie herauskommen.

Millenium

Das Millenium-Spiel, das alle sehen wollten, gab es auch in London nur als mickriges Intro-Demo: In "Robocod" tritt einer der absoluten Stars des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts ein zweites Mal in Aktion. Der Unterwasseragent James Pond muß in einer gigantischen Spielzeugfabrik gegen den bitterbösen Dr. Maybe antreten. Dafür hat er ein paar brandneue Tricks auf Lager: "He's mean, he's green and he's part machine". Dafür durfte man bereits eine PC-Vorabversion des icongesteuerten Adventures "Robin Hood" anspielen. Wer nur flüchtig einen Blick 'drauf warf, konnte es leicht mit dem Klassiker "Populous" verwechseln; auch Millenium hat sich anscheinend von der so erfolgreichen grafischen Darstellung dieses Bullfrog-Programms kräftig beeinflussen lassen. Eldricht the Cat werkeln außerdem am innovativen Ballerspiel "Tentacle" für Amiga, ST und MS-DOS-Rechner ist der "Thunderstrike"-Nachfolger "Strike Command" in der Mache.

Rushware wird die Sir-Tech-Produkte ab sofort in Deutschland vertreiben

Neue Sportspielfreuden in Tynesofts "Summer Challenge"



Haben deutsche Entwickler Humor? "Mad TV" beantwortet diese Frage.

Ocean

Wizball kommt wieder! Sensible Software programmiert an "Wizkids", einem völlig abgedrehten Action-Adventure, in dem der giftgrüne Ball sein Umwesen treibt. Geballert wird diesmal kaum. Dafür muß der Spieler in zehn Levels den Schirm von Klötzen befreien, versteckte Levels auftun und kleinere Aufgaben bewältigen. Messerscharfe Reaktion ist weniger gefragt als eine verrückte Vorstellungsgabe — man wird die Puzzles, die teilweise etwas sehr verkniffelt waren, noch etwas entschärfen.

"Toki" trieb schon in diversen Arcade-Hallen sein Unwesen. Man steuert den Affen in sechs Levels durch insgesamt 300 Screens. Die Amiga-Umsetzung sah sehr vielversprechend aus. Ebenso interessant auf den ersten Blick war "Elf", ein Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag. Am Stand erspäht: die PC-Version vom "F 29", Action mit "Billy the Kid".

Außerdem hat sich Ocean die Computerspiellizenz für "Terminator 2", "Darkman" und die "Simpsons" gesichert. Letzeres erscheint im Sommer, wann Arnold und Bart auftreten, ist dagegen ungewiß.

Palace

Nach einigen mageren Monaten hat Palace etwas ganz Neues aufgetischt. "Pure Fiction" ist eine neue Serie von Adventures und Rollenspielen, die eine Spezialität gemeinsam haben: Jederzeit könnt Ihr die Steuerung einer anderen Spielfigur übernehmen. Der erste Titel dieser Reihe ist "Demoniak", ein relativ grafikarmes Textabenteuer, das nicht nur in Ehren ergraute Infocom-Spieler reizen dürfte. Ein Team von Spezialisten muß in diesem Science-fiction-Thriller durch den Weltraum brausen, um ein furchtbar böses, furchtbar mächtiges und furchtbar gefährliches Wesen zu vernichten. Klingt spannend, ist aber nur mit sehr guten Englischkenntnissen spielbar. Des weiteren in Vorbereitung: "Swap", ein Puzzlespiel, das futuristische Sportspiel "Sliders", die üppige Strategie-Rollenspiel-Mischung "Crystals of Arborea" sowie "Metal Mutant", eine Roboterprügelei, die bei den französischen Kollegen von Silmarils programmiert wurde.

Sales Curve/Storm

Die englische Softwarefirma Sales Curve arbeitet seit diesem Jahr mit dem texanischen Videospielproduzenten und -Lizenzträger Trade West zusammen. Unter anderem übernimmt der Sales Curve-eigene Entwickler und Publisher Storm folgende NES-Titel für den europäischen Markt: "Double Dragon III", den 14 levelstarken, abschließenden Teil der bekannten Prügeltrilo-

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—
Aprentice	54,90	—	54,90
A-Mos	99,00	—	—
Airline Transport Pilot	—	99,00	—
Alcatras	69,90	79,90	69,90
Backgammon	54,90	—	—
Bane of the cosmic forge	89,00	89,90	—
Boxing manager	52,90	57,90	52,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90
Blue Max	77,00	79,90	—
Buck Rogers	69,90	69,50	—
B.A.T.	79,90	77,90	79,90
Bards Tale 3	69,90	74,90	—
Battle Command	69,90	—	69,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90
Big Business	56,90	64,90	56,90
Budokan	65,90	64,90	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90
Crown	65,90	72,90	65,90
Cadaver	62,90	—	62,90
Codename Iceman	88,90	74,90	—
Colonels Bequest	89,90	99,90	89,90
Conquest of Camelot	99,90	99,90	89,90
Corporation	63,90	—	63,90
Corvette	73,90	—	—
Cricket Captain	60,90	—	60,90
Car Vup	68,90	—	68,90
Chase HQ 2	68,90	—	65,90
Countdown	—	79,00	—
Crimewave	69,90	79,90	69,90
Das Boot	—	79,90	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90
Dragon wars	68,90	79,90	—
Dragonflight	65,90	—	65,90
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90
Elvira	79,90	99,00	79,90
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—
EPIC	89,90	79,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—
F 19 Stealth Fighter	68,90	95,90	68,90
Fatal Heritage	65,90	—	—
Final Battle	52,90	—	52,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—
Football Manager	49,90	54,90	55,90
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90
Gettysburg	79,00	79,00	79,00
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90
Harpoon	87,90	—	—
Hard Nova	—	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90
Inter. Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90
International Icehockey	69,00	—	—
Invest	58,90	—	58,90
Ishido	62,90	72,90	62,90
Kick off	58,90	69,90	59,90
Kings Bounty	—	76,90	—
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90
Kings Quest 5	—	84,90	—

Name	Amiga	MS-DOS	St.
Lemmings	58,90	59,90	59,90
Legend of Faergbail	65,90	72,90	65,90
Leisure suit Larry 3	85,90	90,90	85,90
Loom	70,90	70,90	70,90
Lost Patrol	59,90	—	59,90
Light Queast	64,90	69,90	64,90
Links	—	88,90	—
Loops	57,90	—	57,90
Lord of the Rings	—	89,90	—
Lost patrol	59,90	74,90	59,90
MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
M.U.D.S.	69,90	75,90	69,90
M.U.L.E. DELUXE	79,00	—	—
Nam	79,90	89,90	79,90
NARC	65,90	—	65,90
Operation Stealth	59,90	75,90	58,90
PC Globe 4.0	—	149,00	—
Pang	65,90	69,90	65,90
Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Pool of Radiance	—	—	65,90
Populous	65,90	65,90	65,90
Port of call	—	79,90	—
Powermonger	64,90	69,90	64,90
Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Reederei	49,90	58,90	41,50
Rick Dangerous 2	59,90	—	58,90
Rings of Medusa	65,90	65,90	59,90
Super Monaco Grand Prix	64,00	—	54,00
Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Space Quest 4	—	87,90	—
Star Control	—	72,90	—
Stratego	—	74,90	63,90
Speedball 2	69,90	—	—
Spielend lernen -6 Jahre	59,00	—	—
Spindizzy World	64,90	—	—
Stellar 7 (VGA)	—	89,90	—
Team Yankee	75,90	79,90	75,90
The Second World	53,90	60,90	53,90
The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Titano	50,90	49,90	—
Transworld	64,90	73,90	64,90
Team Suzuki	65,90	—	65,90
Traders	69,90	74,90	—
UMS 2	83,90	—	—
Ultima 5	70,90	70,90	70,90
Ultima 6	—	79,90	—
Wings	72,90	79,90	—
Wings of Death	87,90	—	87,90
Wonderland	69,90	79,90	—
Warlords	69,00	74,90	—
Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—

Speichererweiterung
für A 500, Aku-Uhr, abschaltbar
119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pes. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.	

Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousestick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

Super Famicon/Mega Drive
Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

***Funsoft* W. Lennartz**
Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1.60 in Briefmarken

SOFTWARE Sturm

gie, "Asylum", ein abgedrehtes Action-Adventure für bis zu drei Spieler gleichzeitig sowie "Solar Jetman: Hunt for the Golden Warship", ein von uns bereits getestetes Action-Geschicklichkeits-Spiel um den englischen Computerspielhelden Jetman. Des weiteren sind an NES-Titeln für das Storm-Label geplant: "Brute Force", "Indy Heat" und "Battletoads", ein "tierischer" Double-Dragon-Verschnitt, der die *POWER-PLAY*-Redakteure Winnie Forster und Anatol "Final Fight"-Locker für Stunden vor den Bildschirm bannte.

An der Computerspielfront werkelt Storms In-House-Team, das mit Titel wie "Silkworm", "Saint Dragon" und "Swiv" sein Talent bereits unter Beweis stellte: Die Umsetzung von Jalecos niedlichem Jump 'n' Run-Automaten "Rod-Land" ist bis September geplant, "Big Run" und "Double Dragon III" sollen bis zum nächsten Jahr für Amiga, Atari ST und C64 auf dem Markt sein.

Spectrum Holobyte

Die amerikanischen Simulationsexperten lassen Euch gleich zweimal in die Luft gehen. Der "F-16 Falcon"-Nachfolger soll in Kürze endlich auf den Markt kommen. Er heißt "Falcon Mark 2" bietet satte VGA-Grafik und heikle Szenarien. Ihr werdet Eure Einsätze über Kuwait, Panama und Israel fliegen. Herb: Wie viele Simulationen aus den USA ist auch Falcon Mark 2 vorerst nur für MS-DOS-Computer geplant und braucht viel Rechenpower; ein schneller 286er AT ist mittlerweile Pflicht. Wer eine besonders dick bewaffnete schwere Mühle fliegen will, darf bei "Avenger A-10" ein Spezialflugzeug steuern, das wegen seiner 30-mm-Bordkanonen bevorzugt im Tiefflug als Panzerknacker eingesetzt wird. Auch dieses Programm bekommt man nur mit einem AT oder einem 386er zum Laufen.

Starbyte

Durch eine bunte Produktpalette glänzte das deutsche Softwarehaus Starbyte. So sollten sich "Bard's Tale"-Freunde den Namen " Spirit of Adventure" merken. Dieses grafisch aufwendige Rollenspiel-Adventure-Gemisch erscheint bereits in diesen Tagen für alle gängigen Formate. Es gilt, sechs unterschiedliche Charaktere durch eine Welt der Zauberei und des Kampfes zu führen. Die Weinbauernsimulation "Winzer" fordert hingegen nicht die Magier, sondern die eiskalten Geschäftsleute unter den Computerspielern. "Bauen Sie sich Ihr eigenes Imperium auf!" lockt die Pressemitteilung — ein Satz, der sich problemlos auch auf ein weiteres Starbyte-Produkt beziehen läßt: Für "Hannibal" steht zwar noch kein Release-Datum fest, sicher ist jedoch, daß es sich um ein komplexes Strategie-Taktik-Gemisch vor authentischem Hintergrund handeln wird.

Virgin's "Floor 13" kommt in schwarz-weiß

Infogrames stellt eine neue 16-Bit-Billardsimulation vor

System 3

Nach jüngst erfolgter Ninja-Bewältigung in Form von "Ninja Remix" und "Last Ninja 3" hat System 3 ein neues Rennspiel in Vorbereitung. "Turbo Charge" bietet eine solide Mischung aus Ballern und Rasen, die Euch durch fünf Levels führt. Die C64-Version sieht schon mächtig flott aus; sie wird von Programmierveteran Christ Butler geschrieben.

Ein fortgeschrittenes originelles Spiel scheint System 3 mit "Silly Putty" ins Netz gegan-

gen zu sein. Ihr steuert einen Putty (eine Art außeridischer Wabbelklumpen, höchst possierlich animiert), der durch schlaue Action-Adventure-Bewältigung seine Landsmänner vor einem furchtbaren Schicksal retten muß: Sie sollen zur Erde verfrachtet und dort zu Kaugummi verarbeitet werden. Ein schlaues Spiel, bei dem der Humor nicht zu kurz kommt. Wesentlich ernster geht es bei "Changeling" zu, einem weiteren Action-Adventure. Bei der Erforschung der Labyrinthe eines Asteroiden steuert Ihr ein vielseitiges Wesen, das vier verschiedene Gestalten annehmen kann. Bei "Constructor" ist hingegen der kleine Immobilienhai gefragt, der in uns allen schlummert. Baut schöne Wohngegenden, verlangt saftige Mieten und ärgert Euch schwarz, wenn der Computergegner zuschlägt: Mieter werden durch auftauchende Straßengangs verschreckt, hübsche Häuschen gehen plötzlich in Flammen auf. Aber keine Sorge, für solch unfeine Sabotageaktionen könnt Ihr Euch natürlich revanchieren.

U.S. Gold

Die Partnerschaft von Computer-Softwareentwickler U.S. Gold und Spielhallengigant Sega trägt weitere Früchte. Nach den soliden Umsetzungen von "Super Monaco Grand Prix" und "Shadow Dancer" arbeitet man an den Computerversionen von "Snow Brothers" (süßes Plattformspiel) und "G-Loc" (etwas platte 3-D-Ballerorgie). Außerdem wird U.S. Gold das vielgerühmte neue Mega-Drive-Modul "Sonic the Hedgehog" umsetzen. Die Computerversionen dieses schwungvollen Jump and Runs werden allerdings nicht vor 1992 erscheinen.

Virgin

Zuerst heiße Handkantenschläge, jetzt die ruhige Kugel: Archer "International Karate" Mc Lean programmierte die sehr, sehr schnelle Billardsimulation "147 3D-Snooker". Altbekannt ist die "Ich dreh' den Tisch, wie ich will"-Perspektive, neu ist die Geschwindigkeit, in der das passiert. In den Filz gebissen wird ab September.

Jetzt wird's politisch: In "Floor 13" spielt man die Rolle eines Geheimdienst-Schreibtischtäters. Ziel: Die ach so demokratische Regierung sicher im Sattel zu halten. Mittel: ist jedes recht. Bestechung, Überwachung, Verhaftungen, ein kleiner Mord — alles ist möglich. Die Grafik ist im leicht paranoidem Büroschwarzweiß gehalten, das Spiel erscheint im Lauf des Jahres für Amiga, ST und MS-DOS-PCs. *hl/wi/al*

Alle Messeneuheiten

Spiele	Hersteller	Systeme
147 3-D-Snooker	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS
Adventure Island	Hudson	NES
Adventure Island II	Hudson	NES
Afrika Korps	Impressions	Amiga, ST, MS-DOS
Afrika Korps	Impressions	Amiga, ST, MS-DOS
Agony	Psygnosis	Amiga
AH 73M Thunderhawk	Core	Amiga, ST, MS-DOS
Alcatraz	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Arachnophobia	Titus	Amiga, ST, MS-DOS
Argonaut	ID Limited	Amiga
Asylum	Storm/Trade West	NES
Atomic Punk (Bomber Boy)	Hudson	NES
Avenger A-10	Spec. Holobyte	MS-DOS
Barbarian II	Psygnosis	Amiga, ST
Battletoads	Storm/Trade West	NES
Big Run	Storm	Amiga, ST, C64
Billards Simulator II	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Billy the Kid	Ocean	Amiga, ST, MS-DOS
Birds of Prey	Electr. Arts	Amiga
Block Out	Electr. Arts	Mega Drive
Blues Brothers	Titus	Amiga, ST, MS-DOS
Brute Force	Storm/Trade West	NES
BSS Jane Seymour	Gremlin	MS-DOS
Cardinal of the Kremlin	Capstone	MS-DOS
Castles	Interplay	MS-DOS
Caveman Ninja	Elite	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Centurion	Electr. Arts	Amiga, Mega Drive
Ch. Yeager's Air Combat	Electr. Arts	MS-DOS
Changeling	System 3	Amiga, ST, MS-DOS
Charge of the Light Brigade	Impressions	Amiga, ST, MS-DOS
Chuck's Revenge	Lucasfilm Games	MS-DOS
Cisco Heat	Imageworks	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Cohort	Impressions	Amiga, ST, MS-DOS
Colors	Infogrames	Amiga, ST, MS-DOS
Conspiracy	Accolade	MS-DOS
Constructor	System 3	Amiga, ST, MS-DOS
Corporation	Core/Virgin	MS-DOS, Mega Drive
Crazy Cars III	Titus	Amiga, ST, MS-DOS
Crytals of Arborea	Palace	Amiga, ST, MS-DOS
Cyber Fight	Electr. Arts	MS-DOS
Cyberspace	Empire	Amiga, MS-DOS-PCs
Cybernetics	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Dawn of Steel	System 3	Amiga, ST, C64
Deathbringer	Empire	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Defender of Dynatronic City	Lucasfilm Games	NES
Demoniak	Palace	Amiga, ST, MS-DOS
Devious Designs	Imageworks	Amiga, ST, C64
Double Dragon III	NES	Amiga, ST, NES
Dragon's Lair	Elite	NES
Drop Soldier	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
Edward Randy	Elite	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Elf	Ocean	Amiga, ST
Emlyn Hughes Soccer	Audiogenic	MS-DOS
European Championship 1992	Elite	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Exile	Audiogenic	Amiga, ST, C64
Faery Tale Adventure	Electr. Arts	Mega Drive
Falcon Mark 2	Spec. Holobyte	MS-DOS
Federation of the Free Traders	Gremlin	MS-DOS
Fire and Ice	Imageworks	Amiga, ST
First Samurai	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
Flag	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS
Floor 13	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS
Frenetic	Core	Amiga, ST
G-Lock	U.S. Gold	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Guardians	Loriciels	Amiga, ST, MS-DOS
Hannibal	Starbyte	Amiga
Hardball	Ballistic	Mega Drive, Super Famicom, PC-Engine
Heimdall	Core	Amiga, ST, MS-DOS
Heroes of the Lance	U.S. Gold	Master System
Hero Quest	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS
Hydra	Domark	Amiga, ST, C64
na Jones and the Fate of Atlantis	Lucasfilm Games	MS-DOS
Indy Heat	Storm/Trade West	NES
Infocom Classic	Infocom	Amiga, ST, MS-DOS
Intern. Karate Deluxe	System 3	Amiga, ST, C64
J.Chan's Action Kungfu	Hudson	NES
J.Khan Squash	Krisalis	Amiga, ST, MS-DOS, C64
Jetfighter II	U.S. Gold	MS-DOS
King's Bounty	Electr. Arts	Mega Drive
Last Battle	Elite	Amiga, ST, MS-DOS, C64
Legend	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
Mad TV	Rainbow Arts	Amiga, ST, MS-DOS
Magnetic Scrolls Collection	Virgin	Amiga, ST, MS-DOS
Manchester United Europe	Krisalis	Amiga, ST, MS-DOS
Mario Andretti's...	Electr. Arts	MS-DOS
Mega-lo-Mania	Imageworks	Amiga, ST, MS-DOS
Metal Mutant	Silmarils	Amiga, ST, MS-DOS
Metal Masters	Infogrames	Mega Drive
Might & Magic III	New World Com.	MS-DOS
Might & Magic II	Electr. Arts	Mega Drive

Fortsetzung auf Seite 21

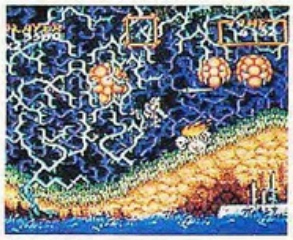
nicht
vorhanden

Fortsetzung von Seite 19

Spiele	Hersteller	Systeme
Outrun Europa	U.S. Gold	Master System
Pegasus	Gremlin	Amiga, ST
Pit Fighter	Domark	Amiga, ST, C64
Planet's Edge	New World Com.	MS-DOS
Player Manager 2	Anco	Amiga, ST
Populous II	Bullfrog	Amiga
Prehistorik	Titus	Amiga, ST, MS-DOS
Project 3	Core	Amiga, ST
Quantum	ID Limited	Amiga, ST, MS-DOS
Race Drivin'	Domark	Amiga, ST, C64
RBI Baseball 2	Domark	Amiga, ST, C64
Reach for the Skies	PSS	Amiga, ST, MS-DOS
Red Phoenix	PSS	Amiga, ST, MS-DOS
Retro	Core	ST, Amiga
Robin Hood	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Robocod	Millenium	Amiga, ST
Robozone	Imageworks	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Rod-Land	Storm	Amiga, ST, C64
Rollerbabes	Cinemaware	Amiga, MS-DOS
Search for the Titanic	Capstone	MS-DOS
Shinto's Revenge	Millenium	Amiga, ST
Shuttle	Virgin	MS-DOS
Silly Putty	System 3	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Sliders	Palace	Amiga, ST
Snow Brothers	U.S. Gold	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Solar Jetman	Storm/Trade West	NES
Sonic the Hedgehog	U.S. Gold	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Soul Crystal	Starbyte	Amiga, ST
Space Crusade	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS
Spirit of Adventure	Starbyte	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Star Control	Ballistic	Mega Drive, Super Famicom, PC-Engine
Stormball	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Strike Command	Millenium	Amiga, ST, MS-DOS
Summer Challenge	ID Limited	Amiga, ST, MS-DOS
Super Kick Off	U.S. Gold	Master System
Super League Manager	Audiogenic	Amiga, ST
Super Space Invaders	Domark	Amiga, ST, C64, Master System
Supercars II	Gremlin	Amiga, ST
Suzuka GP/Winning Run II	Elite	Amiga, ST, MS-DOS, C64
Swap	Palace	Amiga, ST, MS-DOS
Switchblade II	Gremlin	Amiga, ST
Team Suzuki	Gremlin	MS-DOS
Tentacle	Millenium	Amiga, ST
Thunder Jaws	Domark	Amiga, ST, C64
Toki	Ocean	Amiga, ST, C64
Toyota Celica Rally	Gremlin	MS-DOS
Trump Castle	Capstone	MS-DOS
Turbo Charge	System 3	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Turbo Challenge II	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS
Turrican	Ballistic	Mega Drive, Super Famicom, PC-Engine
Turtles 2: Arcade Game	Imageworks	Amiga, ST, C64, MS-DOS
TV Sports Baseball	Cinemaware	Amiga, MS-DOS
Utopia	Gremlin	Amiga, ST, MS-DOS
Viz	Virgin	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Volvied	Empire	Amiga, ST, C64, MS-DOS
War Zone	Core	Amiga, ST
Warrior of Darkness	Starbyte	Amiga, ST
Winzer	Starbyte	Amiga, ST, C64, MS-DOS
Wizkids	Ocean	Amiga, ST
World Class Leader Bo.	U.S. Gold	Master System
World Class Cricket	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS
Wreckers	Audiogenic	Amiga, ST, MS-DOS
Zero	Starbyte	Amiga
Zone Warrior	Electr. Arts	Amiga, ST

Geistreich

Während sich sämtliche Super-Famicom-Besitzer nach guten Actionspielen für ihre Edelkonsole verzehren, legt Capcom gerade letzte Hand an "Super Ghouls'n' Ghosts". Einige Levels sollen sich stark am "normalen" Ghouls'n'Ghosts orientieren, andere wiederum wurden extra für die neue Version ausgetüftelt. Grafisch macht die Umsetzung einen hervorragenden Eindruck. Ob sie allerdings technisch überzeugt, wird sich leider erst in ein paar Monaten herausstellen. Super Ghouls' n' Ghosts wird vermutlich im September in Japan veröffentlicht. *mg*



Jede Menge neue Levels

Bis September müssen wir warten

Grafikpracht auf dem Famicom

Hoffentlich ruckt's nicht

Ami-Show

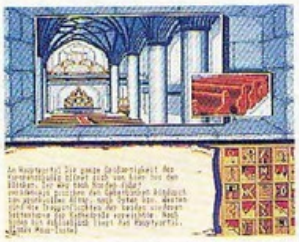
Nach dem großen Publikumserfolg der Amiga-Messe in Köln zog der Messetroß diesmal in unsere zukünftige Hauptstadt. Das Dorado für Amiga-Fans öffnete für drei Tage seine Pforten unter dem Funkturm.

Leider war die Ausbeute an Spielesoftware klein. Die Firmen hatten auf der European Trade Show in London ihr Pulver an Spieleneuheiten verschossen. Einzig die rege Plöner Firma Software 2000 erlaubte Einblicke in ihre neuen Projekte. Eng umlagert waren Jens Onnen und Werner Krahe, die den fast fertigen **Bundesliga Manager Professional** vorstellten. Wir konnten uns davon überzeugen, daß die beiden trotz Wirtschaftsinformatikstudium das Programmieren nicht verlernt haben. Der neue "Manager" bietet im Vergleich zum ehrwürdigen Vorgänger eine Menge neuer Features. So könnt Ihr z.B. mittels Zusatzdisketten Eure eigenen Spielzüge zusammenba-

Die Stände in der Berliner Ami-Show waren dicht umlagert

steln, inkl. Fallrückzieher und Hackentrick. Sollte Euch als Vereinspräsident das Geld ausgehen, ist auch das in Zukunft kein Problem mehr: Lukrative Sponsorenverträge schaffen Erleichterung.

Nach "Stundenglas" arbeitet man jetzt mit Hochdruck an einem neuen Textadventure, das mit höherem Steuerungskomfort aufwartet. Hintergrund



Die Kathedrale: Neues von den Stundenglas-Machern (Amiga)

von **Die Kathedrale** ist eine sorgfältig recherchierte Geschichte, die uns zurück in das Zeitalter der Inquisition führt. Nur wer das Geheimnis der Kathedralenbaumeister ergründet, findet den Weg zurück in unsere Zeit. *vw*

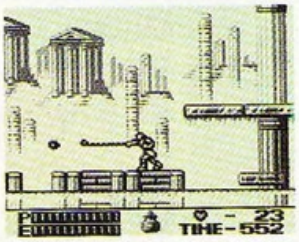
Filmkinder

Vielleicht wird's ja was: Die Avista Film sucht für den Kinofilm **Die Distel** ein paar Kinder, die sich die Sommerferien (Ende Juli, Anfang September) nicht im Schwimmbad, sondern im Filmstudio um die Ohren schlagen wollen. Gesucht werden drei Jungen zwischen 10 und 12 Jahren.

Nummer eins heißt Tom, ist zwölf, ein aufgeweckter, aber eher unauffälliger Junge. Und auf dem Gebiet Computer ist er geradezu ein Genie. Der zweite heißt Rollo, ist erst zehn, aber bei Gott mit allen Wassern gewaschen. Ein ausgesprochen hübscher Junge, wenn er nur nicht so verschmuddelt wäre... Für die dritte, kleinere Rolle des "Achmed" wird ein zwölfjähriger, türkischer Junge gesucht. Erfahrungen mit Schauspielerei sind erfreulich, aber keine Grundvoraussetzung. Außerdem solltet Ihr nicht die Statur eines Erwachsenen haben: Es werden Kinder und keine Hünen gesucht. Wer meint, die Voraussetzungen zu erfüllen, schickt Ganzkörperbild, Portraitbild, Lebenslauf und ein paar nette Zeilchen an die Redaktion. Wir leiten die Zuschriften weiter. *al*

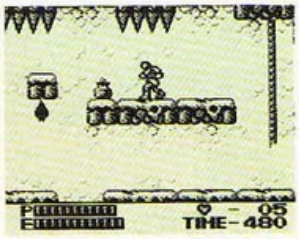
Peitschenpein

Konami hat ein Einsehen mit der Schar von "Castlevania"-Fans auf dem Game Boy. In Japan ist für den Herbst der zweite Teil der Erfolgsreihe geplant. Jede Menge neuer Levels müßt Ihr mit gezielten Peitschenschlägen durchwandern. Die bekannten Spielelemente

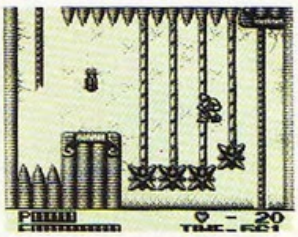


Neue Levels, neues Glück: Castlevania 2 ist im Anmarsch

sind alle wieder mit von der Partie. Darüberhinaus sorgen neue Ideen und Bonusgegenstände für mehr Abwechslung und frisches Blut. Diesmal dürft Ihr die Levels vor dem Start anwählen. *mg*



Im Herbst dürfen alle Castlevania-Fans wieder zur Peitsche greifen



Offiziell wird Castlevania 2 erst 1992 bei uns erscheinen.

CRYSTAL SOFT

INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf 1MB
DM 99,—

Megachips / virusgeschützt
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport, Kontrollampe, Slim-Line)
DM 166,—

(3,5" intern, A500 / A2000 - einfach einsetzen)
DM 177,—

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)
(deutsche Version) **DM 444,—**

AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

AMIGA / ST		IBM	
DM 69,90		**DM 89,90**	
Battle Command	Cadaver	Knights of the Sky	Lightspeed
Great Courts 2	M1 Tank Platoon	The Savage Empire	Wing Commander
Maupiti Island	Powermonger	Red Baron	
Wolfpack		**DM 79,90**	
		Silent Service II	

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM
Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 10—14 Uhr / 17—20 Uhr
Sa 9—12 Uhr
Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

COMPUTER MARKT

HIGH-COM Computer GmbH
Frie-Vendt-Straße 16, 4400 Münster
Tel.: 0251/532771, Fax: 0251/532842
Btx: 0251/532842

No-Name Disk	3,5"	2 DD	10 St.	8,50
	3,5"	2 HD	10 St.	17,00
	5,25"	2 HD	10 St.	9,50
	5,25	2 D	10 St.	4,95
Mausmatte				5,50

Joysticks/Mäuse

Competition PRO für ST/AMIGA/C64	18,-
Competition PRO transparent	22,-
Competition PRO STAR	29,-
Maus für AMIGA 500	55,-
Maus für PCs, seriell, dynamisch	45,-

HARDWARE

AMIGA Speichererweiterung, 512 KB abschaltbar, 512 KB mit Uhr	89,-
Laufwerk 3,5", extern, AMIGA	159,-
Laufwerk 3,5", extern, ST, inkl. Netzteil	169,-
Laufwerk 5,25", extern, AMIGA	209,-
Laufwerk 3,5" intern, AMIGA 2000	149,-
Laufwerk 3,5" intern, AMIGA 500	169,-
Speichererweiterung AMIGA 2000 mit 2 MB bestückt; bis 8 MB erweiterbar	359,-

SOFTWARE	**AMI**	**ST**	**PC**	**C 64**
Gunship	69,-	69,-	84,-	59,-
Lemmings	64,-	64,-		
Midwinter	69,-	69,-	69,-	
Monkey Islands	75,-	75,-		
Sim Earth			99,-	
Tetris	49,-	49,-	49,-	
Ultima V	74,-	74,-	74,-	69,-
Wonderland	79,-		89,-	

GAMEBOY-SPIELEAUTANFRAGE

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- *Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.*
- *Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,– DM in Briefmarken.*
- *Preise freibleibend. Lieferméglichkeit vorbehalten.*
- *Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.*
- *Händleranfragen erwünscht!*

GERMAN DESIGN GROUP

WARLORD

Eine futuristische Konfliktsimulation für zwei Personen, die auf einem fernen Planeten ausgetragen wird. Mit unterschiedlichen, modernsten Waffensystemen erkämpfen sich die Kontrahenten den Weg in das gegnerische Hauptquatier.
Anhand eines Editors lassen sich schnell und einfach eigene Szenarios erstellen.

Diskettenlaufwerk VC 1541 und ein oder zwei Joysticks
Hardware: **Commodore C 64**
Spieleranzahl: 2
Preis: DM 49,–
Bestellnummer: C 2/00301
Programmversion: Februar 1990

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

Rüdiger Rinscheidt-Bucholzstr.17 · 4755 Holzwickede
Telefon: -Werktags von 10.00 - 17.30 - ☎ 02301/12647

G·U·G

Turbo-Soft

STOP — Wer ist eigentlich noch billiger ! ? ! — STOP

24 Std. und 7Tage die Woche Service ☎ 030/ 693 15 23

Briefbestellung : P.-K.Schröder - Johannisterstr.18a - 1000 Berlin 61

Titel	Amiga	ST	PC	Titel	Amiga	ST	PC
Atomino	58,90*	58,90*	64,90*	Powerdrom	64,90*	–	–
Back to the Future II	58,90*	58,90*	58,90*	Pang	58,90	58,90	58,90*
Big Bulsness	53,90*	53,90*	53,90*	Panza Kick Boxing	69,90	69,90	69,90
Car-Vup	59,90	–	–	Powermonger	65,90	65,90	65,90
Chips Challenge	58,90*	58,90*	73,90*	Red Baron	–	–	83,90
Death Knights of Krynn	–	–	65,90*	Rise of the Dragon	–	–	83,90
Dino Wars	53,90	53,90*	63,90	Sec. of Monk. Is. pt.3,5"	69,90*	69,90*	69,90
Exterminator	58,90	58,90	63,90*	Sim Earth	–	–	97,90
Eye of the Beholder	–	–	68,90*	Silent Service 2	–	–	79,90
Gem'x	36,90	–	38,90*	Speedball II	64,90	64,90	–
Hoda	64,90*	64,90*	–	The Power	34,90	–	34,90
Hard Drivin II	58,90	58,90	63,90	Toki	63,90*	63,90*	–
Legend of Falghali	64,90	64,90	69,90	Transworld	62,90	62,90	68,90
Lemmings	57,90	57,90	67,90*	Turrican II	54,90*	54,90	–
Logical	52,90*	–	58,90*	Warlords (PC nur 5 1/4)	64,90	–	64,90
Mega Traveller 1	65,90*	65,90*	78,90*	Warlock the Avenger	58,90*	58,90*	–
Metal Masters	58,90*	58,90	58,90*	Warriors of Darkness	68,90*	68,90*	68,90*
Mega 29 Fulcrum	75,90	76,90	78,90	Wolfpack	69,90	–	84,90
NAM	65,90*	65,90*	76,90*	World Champ.-S. Soccer	58,90	–	58,90*

*waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar, sind aber meist bei Erscheinen der Zeitschrift erhältlich. – PC Diskgröße angeben –

Wir haben eine große Auswahl an Spielen. Wir nehmen auch Vorbestellungen entgegen. Der Versand erfolgt per Nachnahme.
Eilpaketservice (UPS) auf Wunsch → + 2,– DM. (Eilpaketservice nur innerhalb Deutschlands)
Bis 225,– DM Bestellwert → 6,– DM Versandkosten. bis 450,– DM Bestellwert → 4,– DM. über 450,– DM Bestellwert → keine Versandkosten. Ausland nur Vorkasse + 10,– DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! (ausgenommen war M.55.91)

Turbo-Soft — Inh.: K. Reuter & P.-K.Schröder

HÄGAR

Rauhbein Hägar gehört zu den bekanntesten Comic-Figuren der Welt. Das Softwarehaus Kingsoft sicherte sich die Rechte für eine Computerumsetzung und bastelt emsig an einem feuchtfröhlichen Hüpf- und Springspiel.

Tante Emma, rustikal: Schwerter und Lanzen im Angebot (Amiga)

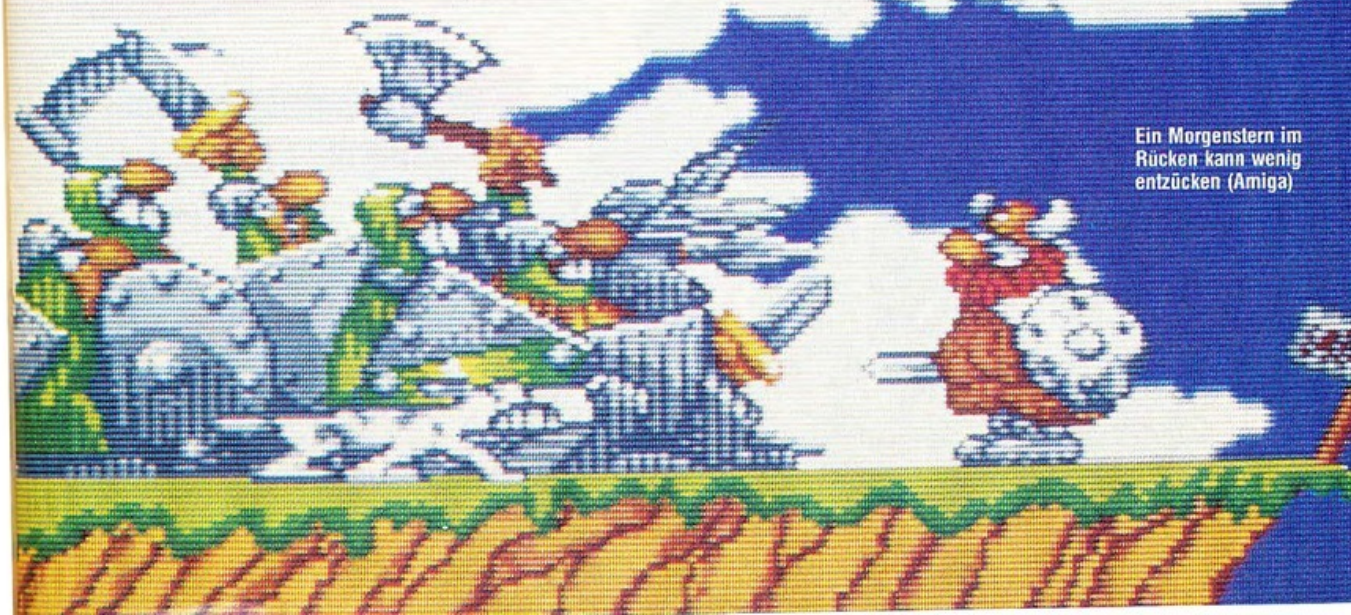
Hägar, Frau Helga, Sohnemann Hamlet und Töchterlein Honi sind eine ganz normale Wikingerfamilie. Während Helga die Wäsche bügelt, für das leibliche Wohl sorgt und sich um die Kinder kümmert, geht ihr Göttergatte rauben, brandschatzen und schänden.

In Kingsofts Computerspiel hüpft und prügelt sich unser freundlicher Nordmann durch acht in alle Richtungen scrollende Level. In den Plattformlabyrinthen sind zahlreiche Gegenstände versteckt. Leider tummeln sich dort auch schwarze Ritter, Mörder und Drachen, denen nichts soviel Spaß macht, wie einen Wikinger an Odins Tafel zu schicken. Hägar darf also ausgiebig seiner Lieblingsbeschäftigung nachgehen: Mit seinem magischen Schwert, das sich bei längerem Feuerknopfdruck als äußerst durchschlagkräftig erweist, räumt er unter den Bösewichtern tüchtig auf. Daneben stehen ihm noch diverse Extrawaffen zur Verfügung, die unterwegs aufgesammelt oder in Waffenläden gekauft werden können. Damit Ihr Euch keine unnötigen Blasen an den Fußsohlen holt, könnt Ihr die Reise mittels Teleporterstationen abkürzen.

Bekanntlich macht nichts so durstig wie eine zünftige Prügelei. Da gibt's nur eins: Ab in die nächste Taverne. Dort frischt Hägar mittels Humpen seine Energie und mittels Würfelspiel sein Goldkonto auf. Ist eine der Inseln "befriedet", erleichtern Paßworte den Neueinstieg in höheren Leveln. Hägar und sein Drachenboot werden Anfang Juni auf dem Amiga in See stechen.

vw

Der Mühen Lohn: ein zärtliches Dankeschön (Amiga)

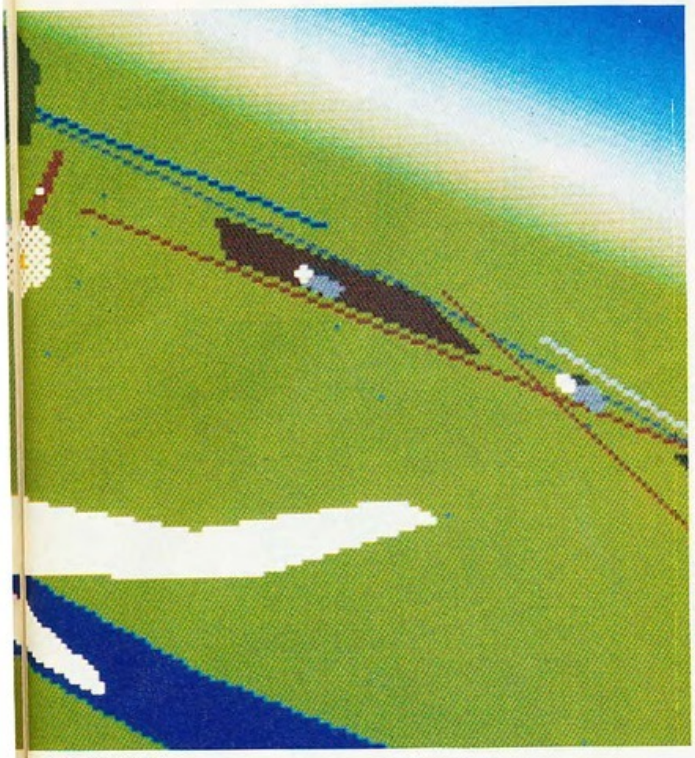


Ein Morgenstern im Rücken kann wenig entzücken (Amiga)

Ob das wohl gut geht? Eine alte ME 109 im Duell mit einem modernen Düser (M

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT STRIKES

Demnächst könnt Ihr bei "Chuck Yeager's Air Combat" bewundern, was passiert, wenn eine lebende Fliegerlegende einen Topprogrammierer trifft. *POWER PLAY* sah die Vorabversion.



ject (MS-DOS/VGA)

BACK

Jeder, der sich mit der Fliegerei beschäftigt, bekommt beim Namen Chuck Yeager feuchte Augen. War es doch Chuck Yeager, der als Testpilot am 14. Oktober 1947 das erste Mal die Schallmauer durchbrach (übrigens mit einer Bell XS-1, später X-1 genannt). Mit der Simulation "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer" (und der neusten 2.0-Version) konnten Flugfreunde zu Hause mit ihrem Idol (wenn auch nur digital) durch die Luft brausen. Hauptaugenmerk dieses Programms lag eindeutig auf Flugtraining und Kunstflug. Bei vielen Spielern ist aber der Wunsch recht groß, mit einem schwer bewaffneten Kampfflugzeug am Himmel herumzukurven. Simon Jeffery von Electronic Arts (die Firma, bei der das Programm erschien) erklärt: "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer war genau das — ein Flugtrainer. Inzwischen gibt es eine ganze Menge Spiele des gleichen Genres auf dem Markt, und was der moderne Spieler von heutigen Flugsimulationen erwartet, ist Luftkampf. Dafür wird es nun Chuck Yeager's Air Combat geben." Hier sollen Luftduelle pur geboten werden. Einige der historischen Szenarien, die es in "Chuck Yeager's Air Combat" geben wird, sind realen Kriegen entlehnt, an denen Chuck Yeager selbst als Pilot teilgenommen hat. Rund 50 verschiedene Aufgabenstellungen erwarten den Piloten. Bei jeder Mission stehen Euch unterschiedliche Flugzeuge (von beiden Seiten) zur Verfügung. So wird es beispielsweise die P 51 Mustang geben, die F 86 Sabre, die MiG-25 oder die F-4 Phantom. Wem die vorgefertigten Missionen nicht ausreichen, kann sich nach Maß eigene Aufträge zusammenbasteln. Hier sind sogar Kuriositäten möglich (wer will, kann mit einer Mustang versuchen, gegen ein paar moderne Migs anzutreten). Während sich Chuck Yeager um die fliegerische Seite des Spiels gekümmert hat, sorgt ein Programmier für heiße technische Details. Kein Geringerer als Brent Iverson ("LHX Attack Chopper") legt Hand an Chuck Yeager's Air Combat. So wird die PC-Version VGA-Grafik genauso unterstützen wie alle gängigen Sound-Karten. Allerdings soll die 3-D-Grafik von Air Combat noch schneller und noch detaillierter als bei LHX sein. Jede Maschine wird eine eigene Cockpitgrafik haben. Rund 20 Blickwinkel stehen Euch zur Verfügung, um das Geschehen aus jeder Perspektive zu betrachten. Selbstverständlich darf auch eine Art Videorecorder für Eure Missionen nicht fehlen. Nach dem Auftrag könnt Ihr Euch bequem in den Sessel zurücklehnen und per Tastendruck die Mission via "Film" nochmals Revue passieren lassen. Die PC-Version von Chuck Yeager's Air Combat soll noch Ende des Sommers erscheinen. Eine Amiga- und eine Atari-ST-Version sollen folgen, die Programmierung der Umsetzungen soll in England geschehen. Beide werden aber frühestens zu Weihnachten fertig. Schon jetzt in Arbeit (für PC) sind zusätzliche Missions-Disketten mit neuen Aufträgen und Finessen.

Kati Hamza/mh

Chuck vorm Start

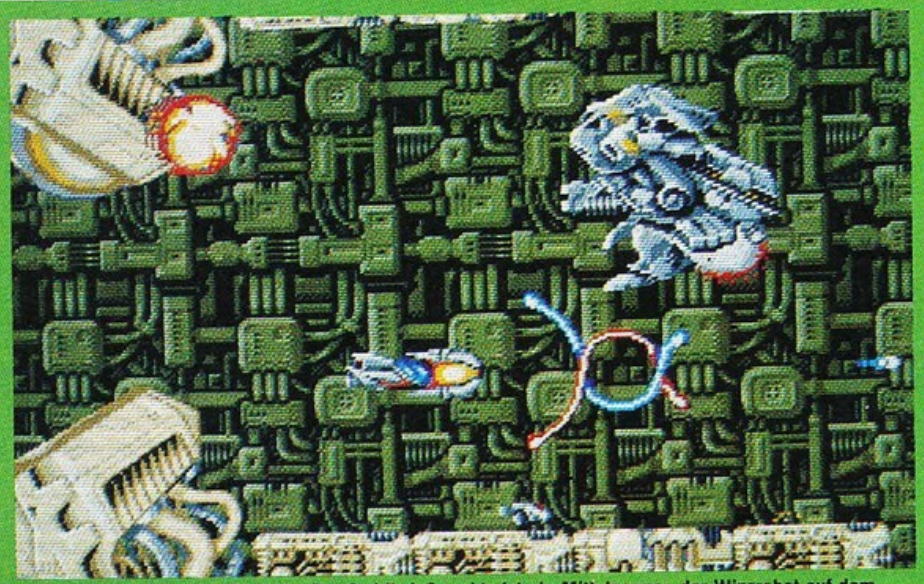
Jedes Cockpit hat eine andere Grafik (MS-DOS/VGA)

R-TYPE II

Die Fortsetzung zum besten Ballerspiel aller Zeiten ließ auf sich warten. Jetzt ist es soweit: An der Computerversion von "R-Type II" findet die letzte Feinarbeit statt.

Dieses Spielprinzip ist nicht totzukriegen: Seit "Scramble" fliegen tollkühne Weltraumpiloten am liebsten von links nach rechts über den Monitor und nehmen die Gegner sowohl in der Luft als auch am Erdboden aufs Korn. Irems "R-Type" und Konamis "Nemesis" hauchten dieser Sorte Ballerspiel mit tonnenweise Extrawaffen und imposanten Endgegnern vor Jahren neues Leben ein. Seitdem streiten sich die Fans, aus welchem Softwarehause das beste Ballerspiel stammt. Während Konami momentan mit Umsetzungen von "Gradius III" und "Parodius" klotzt, schickt sich Irem an, den langerwarteten Nachfolger zu "R-Type" auf diverse Heimsysteme umzusetzen. Die Super-Famicom-Version stammt aus Japan, für den Amiga und den ST entsteht "R-Type II" gerade in England. Activision, mittlerweile fest in den Händen der französischen The Disc Company, überlies uns eine Vorabversion der Ballerorgie. Spielerisch hat sich nur wenig getan: Das bewährte Extrawaffensystem (mit dem unzerstörbaren Sidekick-Prügelknaben) wurde nahezu unverändert übernommen, einzig der Beam-Schuß bedarf nun ein wenig mehr Fingerspitzengefühl. Außerdem neu im Waffenarsenal: Eine schon jetzt von der Redaktion liebevoll "Bunkerknacker" getaufte Bombe mit besonders massiver Durchschlagskraft, die nach dem Abwurf auf dem Erdboden entlang marschiert, bis sie auf ein feindliches Objekt trifft. Grafisch ist R-Type II auf dem Amiga beeindruckend. Feinde in allen Größen und Gestalten tauchen aus versteckten Luken oder aus dem Erdboden auf, die furchterregenden Endgegner (die R-Type zum Klassiker machten) füllen auch im zweiten Teil wieder ganze Bildschirme. Langsamer wird das Spiel nur bei größeren Spritescharen; ob sich die angenehme Geschwindigkeit nach Installation der Soundeffekte hält, verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe. *wi*

Explosionen mit Stil: R-Type II zündet ein Feuerwerk der optischen Effekte.



Alte Bekannte und neue Freunde: Der Stahlkoloß rechts ist ein Mittelgegner, der Winzrobot auf dem Boden eine effektive Selbstmörderbombe (Amiga).

nicht
vorhanden

CHART

COMPUTER SPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Space Quest IV	Sierra
3.	Links	Access
4.	Eye of the Beholder	SSI
5.	Deathknights of Krynn	SSI
6.	Red Baron	Dynamix
7.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
8.	King's Quest V	Sierra
9.	Sim Earth	Maxis
10.	Wing Commander	Origin

	TITEL	HERSTELLER
1.	Last Ninja III	System III
2.	Viz	Virgin
3.	Lemmings	Psygnosis
4.	Final Whistle	Anco
5.	Speedball II	Imageworks
6.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
7.	Creatures	Thalamus
8.	Mickey Mouse	Sega
9.	Teenage Turtles	Imageworks
10.	Team Suzuki	Gremlin

VIDEO SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Final Fight	Super Famicom	Capcom
3.	Tetris	Game Boy	Nintendo
4.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
5.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
6.	Gradius III	Super Famicom	Nintendo
7.	Waiwaiworld II	NES	Konami
8.	Famistar '91	NES	Namcot
9.	Popolous	Super Famicom	Imagineer
10.	SD Gundam III	NES	Bandai

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2.	Teenage Turtles II	Nintendo	Konami
3.	Play Action Football	Nintendo	Nintendo
4.	Tetris	Nintendo	Nintendo
5.	Dr. Mario	NES	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Teenage Turtles	Game Boy	Konami
8.	Tetris	Game Boy	Nintendo
9.	Star Tropics	NES	Nintendo
10.	Dragon Warrior II	NES	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

	TITEL	HERSTELLER
1.	Final Lap II	Namco
2.	Space Gun	Taito
3.	Raiden	Tecmo
4.	Cisco Heat	Jaleco
5.	Super Monaco GP	Sega

	TITEL	HERSTELLER
1.	Magic Sword	Capcom
2.	Race Drivin'	Atari Games
3.	Ninja Combat	SNK
4.	Pit Fighter	Atari Games
5.	Final Fight	Capcom

	TITEL	HERSTELLER
1.	Streetfighter II	Capcom
2.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games
3.	Gun Force	Data East
4.	Hight Impact Football	Williams
5.	Carrier Airwing	Capcom

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(6)	The Secret of Monkey Island
3.	(10)	Lemmings
4.	(—)	Turrican II
5.	(9)	Turrican
6.	(5)	Populous
7.	(4)	Indiana Jones and the last Crusade
8.	(8)	Powermonger
9.	(13)	Wings
10.	(2)	Sim City
11.	(7)	Wing Commander
12.	(11)	Kick Off II
13.	(3)	Zak McKracken
14.	(17)	Cadaver
15.	(16)	Dungeon Master
16.	(19)	Great Courts II
17.	(15)	Railroad Tycoon
18.	(—)	Super Shinobi
19.	(—)	Red Baron
20.	(—)	Thunder Force III

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys, die uns freundlicherweise von der Firma Kingsoft in Aachen zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Der Hauptpreis: zwei Game Boys

Die Gewinner von Ausgabe 5

Das Lynx hat gewonnen: Frank Mellmann aus Hannover. Je ein Spiel geht an Reto Burkhalter aus CH-Zug, Kai Feuster aus Erkhardt, Hendrik Korow aus Leipzig und Torsten Schneider auds Bochum.

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	43. Monat
Lucasfilm Games	4. Monat
Psygnosis	3. Monat
Rainbow Arts	1. Monat
Rainbow Arts	10. Monat
Electronic Arts	24. Monat
Lucasfilm Games	19. Monat
Electronic Arts	5. Monat
Cinemaware	6. Monat
Maxis	18. Monat
Origin	5. Monat
Anco	9. Monat
Lucasfilm Games	32. Monat
Imageworks	6. Monat
FTL	32. Monat
Blue Byte	2. Monat
Microprose	5. Monat
Sega	2. Monat
Dynamix	1. Monat
Tecno Soft	1. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Lemmings
2. Pirates
3. Monkey Island
4. Turrican II
5. Wings

Atari ST
1. Powermonger
2. Pirates
3. Indiana Jones Adv.
4. Sim City
5. Kick Off II

C 64
1. Pirates
2. Turrican
3. Turrican II
4. Zak McKracken
5. Oil Imperium

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Populous
4. Railroad Tycoon
5. Red Baron

Handheld
1. Tetris
2. R-Type
3. F1-Spirit
4. Super Mario Land
5. Klax

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Mickey Mouse
4. Musha Aleste
5. Phantasy Star II

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Alex Kidd IV
4. Columns
5. Psycho Fox

Nintendo
1. Zelda II
2. Probotector
3. Teenage Turtles
4. Dr. Mario
5. Faxanadu

KINGSOFT

Kingsoft
Grüner Weg 26
5100 Aachen
Tel.: 0241/152051

VERKAUFS HITS

1. Monkey Island	Lucasfilm Games
2. Shooting Stars I	Kingsoft
3. Turrican II	Rainbow Arts
4. Kick Off II	Anco
5. Lemmings	Psygnosis
6. Shooting Stars II	Kingsoft
7. Full Blas	Ubi-Soft
8. Great Courts II	Blue Byte
9. Final Whistle	Anco
10. Wing Commander	Origin

Einsame INSEL

Super Mario Land
Tetris
F1-Spirit
Parodius
Kwirk

Unsere Producerin Ulli Peters hat sich vom redaktionellen Spielefieber anstecken lassen und ist stolze Game-Boy-Besitzerin.

nicht
vorhanden

LOHN DER GRAVITATION

Exile

Wer kann sich noch an den Gravitationsknüller "Thrust" erinnern? Vom selben Programmierteam kommt nun "Exile", dem ebenfalls die Schwerkraftgesetze als Spielgrundlage dienen. Im Gegensatz zu Thrust, das im Prinzip ein höchst unkompliziertes Spiel ist, protzt Exile nur so mit Features.

Diesmal steuert Ihr einen kleinen Raumfahrer mit Jetpack, der einen ganzen Planeten samt unterirdischem Höhlensystem erkunden muß. Dabei sollte er nicht nur mit der Gravitation gut zurechtkommen, sondern auch helle im Köpfchen sein. Wer das Spiel beenden will, hat eine ganze Menge Puzzles vor sich. Um diese möglichst abwechslungsreich zu gestalten, wurden dem forschen Forscher einige Fähigkeiten verpaßt und viele Extras an die Hand gegeben. So sammelt er im Lauf des Spiels vier verschiedene Waffen, einen Schutzanzug, mehrere Pfeifen, kann teleportieren, nimmt Dutzende von Objekten auf und läßt sie wieder fallen. Da man alle Handlungen mit nur einem Feuerknopf nicht ausführen kann,

In den unterirdischen Katakomben gibt's auch nette Badeseen (Amiga)

Gut!

Ein schwereloses Vergnügen für Astronauten mit Nerven wie Drahtseile. Jedes Pixel-Körnchen ist der Schwerkraft ausgesetzt und entwickelt bei unbedachter Berührung ein Eigenleben: Ein Schubs zuviel und der lebenswichtige Laser verschwindet in den unergründlichen Tiefen der Unterwelt. Erfreulicherweise ist nicht nur Geschicklichkeit gefragt, auch Eure kombinatorischen Fähigkeiten werden strapaziert. Die Rätsel sind schön happig und geben dem Spiel angenehm Tiefe. Mein Kritikpunkt ist die umständliche Steuerung: per Joystick kann man's vergessen (viel zu kompliziert), über Tastatur ist's gewöhnungsbedürftig. Ansonsten: Ein tolles Action-Adventure.

Super!

Normalerweise landet bei mir ein Programm spätestens dann im verstaubten Diskettenkasten, wenn ich mehr als zehn Tasten zum Spielen brauche. Obwohl Exile diese Bedingung problemlos erfüllt, bin ich total fasziniert. Exile ist bis ins letzte Detail perfekt durchdacht und bietet dem Action-Adventure-Fan ein Maximum an Spielspaß und Erkundungsfreiraum. Die Gravitation und deren Auswirkungen auf Personen und Gegenstände wurde fantastisch simuliert. Dank stimmiger Grafik und extrem intelligenten und zur Spielsituation passenden Soundeffekten kommt eine ungeahnt packende Atmosphäre auf. Vom Speichern des Spielstandes bis hin zu den unzähligen Aktionen, die Eure Spielfigur ausführen kann, gebührt Exile ein Riesenlob.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Audiogenic, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 80%**
nicht geplant	Grafik: 75% Sound: 72%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Wer in der schwerelosen Welt von Exile zurechtkommen will, sollte intensiv die Tastatur benutzen (Amiga)

Unterwegs dürft Ihr speichern

tauchen auf Knopfdruck zwei Menüs mit mehreren Optionen auf. Praktischerweise dürft Ihr auch das ganze Spiel über Tastatur steuern.

Das Spielfeld scrollt je nach Flugrichtung. Mittels Tastatur läßt sich der Bildschirmausschnitt nach Euren Wünschen zentrieren. Der Planet ist übrigens größtenteils schon unterirdisch besiedelt. Ihr stoßt u.a. auf Türen, Schalter, angriffslustige Vögel, Transporter, Granaten und radioaktive Kristalle. Da man den Planeten nicht am Stück inspizieren kann, dürft Ihr jederzeit speichern. *mg*

STILSICHER

Switchblade 2

Am Schluß von "Switchblade" fielen sich alle Beteiligten ergriffen in die Arme: Held Hiro hatte den Halunken Havoc besiegt, der joystickgewandte Spieler wischte sich nach dieser Tat den Schweiß von der Stirn und in Cyberworld herrschte wieder Friede. Doch Undank ist der Welt Lohn: Um der Softwarefirma eine Fortsetzung zu diesem erfolgreichen Actionspiel zu ermöglichen, kehren im Lauf der nächsten Jahrtausende lose Sitten in Cyberworld ein. Die ehrenwerte Schutztruppe "Blade Knights" wird verspottet und verlacht, bis sie sich schließlich schmollend auflöst. Wen wundert's da, daß eines unschönen Tages Havoc wieder auftaucht, gegen dessen Monsterarmeen sich die Cyberworld-Bewohner nicht wehren können. Nur ein tapferer junger Mann, der von seinen Eltern heimlich wie ein Blade Knight erzogen wurde, hat das Zeug, dem Bösen die Stirn zu bieten... In "Switchblade 2" steuert Ihr den Nachwuchshelden Hiro Junior durch sechs lange und verzweigte Levels, in denen es vor versteckten Geheimgängen nur so wimmelt. Hiro kann laufen, sich ducken, mit seinem Messer zuschlagen und springen. Besonders hoch wird gehüpft, wenn er erst in die Hocke und dann in die Luft geht. Neben exotischen Gegnertypen stößt Hiro auf Bonusgegenstände, die ihm Punkte, Geld, Lebensenergie oder Munition für seine Bonuswaffe einbringen.

Das Ersparte kann man gut in den Geschäften verbraten, die sich an einigen Stellen hinter leuchtenden Türen verbergen. Im Extraregal findet Ihr Zusatzleben, Lebensenergie-Einheiten, ein Gewehr, eine Laserkanone, Shuriken-Wurfsterne, gegnersuchende Raketen, einen Schutzschild sowie einen Hiro-behütenden Feuerdrachen.

Am Ende eines Levels hockt der unvermeidliche Obergegner. Habt Ihr ihn weggeputzt, werden noch ein paar Bonuspunkte großzügig abgerechnet. *hl*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 85 Mark

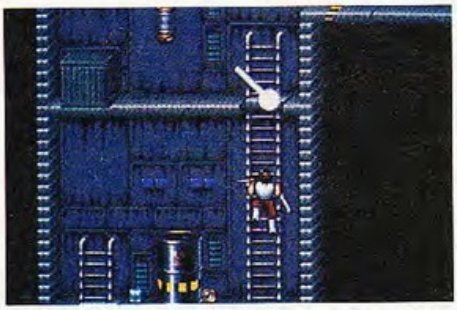
MS-DOS	**AMIGA 74%**
nicht geplant	Grafik: 74% Sound: 62%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Gut!

Wo bleibt das Paßwort? Diese Frage habe ich mir mit zunehmender Spieldauer immer öfter gestellt. Nachdem ich mich in gut zwanzig Minuten durch den ersten Level geschlagen hatte (auf kürzestem Weg wohlgemerkt), wäre mir ein Paßwort doch sehr willkommen gewesen. Dieser vermeidbare Lapsus kostet das ansonsten wunderschön ausgetüftelte Spiel leider ein paar Sympathien. Trotzdem: Switchblade 2 ist eines der besten Actionspiele der letzten Zeit. Technisch gibt's keinen Grund zur Klage (prima Scrolling), knackige Soundeffkete unterstreichen das spannende Geschehen auf dem Bildschirm (keine Dudelmusik nervt) und die Präsentation ist erfreulich stilvoll. Ganz selten wird man zwar recht unglücklich von Gegnern getroffen, doch die großzügig verteilten Extrasymbole sorgen für die nötigen Streicheleinheiten.

Gut!

Die gute Spielbarkeit und professionelle Aufmachung japanischer Videospiele vermisse ich bei vielen dumpfen Computer-Actionlangweilern. Die Switchblade-Programmierer haben hingegen ihre Lektion gelernt: Blitzsaubere Präsentation, stilvolle Grafik, und ausgeklügeltes Leveldesign machen ihren neuen Titel zu einem Vergnügen. Zahlreiche versteckte Räume, klug verteilte Extras und das "Waffeneinkauf-System" powern die Motivation gewaltig auf. Lediglich die zahlreichen Verzweigungen in einigen Levels könnten Spielern mit schlechtem Gedächtnis gegen den Strich gehen. Vergeßt viel von dem Actionschrott, der Euch sonst auf dem Amiga serviert wird. Switchblade 2 ist ein gut durchdachtes, anspruchsvolles Stück Software.



Expedition durchs unterirdische Labyrinth (Amiga)

Das Angebot in der Einkaufspassage (Amiga)

◀ Hiro setzt seine frisch geschliffene Klinge im Nahkampf ein (Amiga)

Im düsteren Technolabyrinth des durchgestylten Ballerspiels (Amiga)

Die Ratten verlassen das Schiff: Hydra im Anmarsch (Amiga)

HARDCORE

Carcharodon

Einen derben Musikgeschmack haben die Silicon-Warriors-Entwickler: Die High-score-Liste Ihres neuen Titels ist besetzt mit berüchtigten Grindcore-Combos wie "Godflesh", "Carcass" und "Kreator". Bei "Carcharodon — White Sharks" handelt es sich folgerichtig um eine reinrassige Ballerei gegen biomechanische Feindeshorden.

Der Spieler befindet sich einmal mehr im Cockpit eines futuristischen Jagdfliegers. Ein befreundeter Actionfan kann sich ihm jederzeit in einem kleineren Vehikel anschließen. Für jeden der sechs Levels dürfen sich die Spieler in einem speziellen Waffenbildschirm die richtige Extrawaffenmischung auswählen. Sogar die Wirkung der nützlichen Helfer kann ihnen hier anschaulich demonstriert werden. Neben der Grundausstattung (vier verschiedenen Wummen, Power- oder Speed-ups verschiedener Ausbaustufen) gilt es, die richtigen Extrakanonen zu finden. Da letztere während der Schlachten aktiviert werden, wählt der Spieler vor dem Spiel zwischen vier Steuerungsarten. *wi*

Hut ab vor dem Grafiker: So edle Pixelhintergründe habe ich schon lange bei keinem Ballerspiel mehr gesehen. Sogar die Gegner sind stylistisch auf den jeweiligen Level abgestimmt, optisch aber wesentlich weniger beeindruckend und kaum animiert. Spielerisch ist Carcharadon trotz des ausgeklügelten Extrawaffensystem recht mager; der Zwei-Spieler-Modus dürfte jedoch auch für längerfristige Motivation sorgen. Der Schwierigkeitsgrad wiederum ist knakkig und rutsch teils sogar ins Unfaire ab. Computerspieler gänzlich ohne Ballererfahrung werden deshalb nur wenig Spaß an Carcharadon haben.

STECK BRIEF

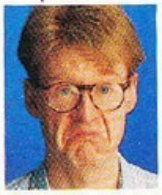
Genre: Action
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 69%
nicht geplant	Grafik: 70% Sound: 65%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

FLUTSCHI

Hydra

Die Menschheit hat nichts gelernt: Auch in der Zukunft hantiert sie weiter mit Atombomben und Krankheitsviren. Unser nicht ganz ungefährlicher Job ist die termingerechte Auslieferung dieser brisanten Fracht. In neun Missionen düst Ihr mit einem Jetfoil über 3-D-Wasserläufe und macht kurze Luftsprünge. Damit bei diesen Botentouren ordentlich Kurzweil aufkommt, treiben sich internationale Terroristen in den Gewässern herum, die spitz auf Eure heiße Fracht sind. Also heißt es mit der Bordkanone ordentlich unter Booten, Fesselballons und Zeppeline aufräumen, sonst sind die drei Leben schnell verbraucht. Zusätzlich müßt Ihr ständig die Kraftstoffreserven im Auge behalten; geht Euch das Benzin aus, ist die Mission gescheitert. Zum Glück dümpeln Energiekristalle im Wasser, die Ihr aufsammeln müßt. Ist die Fracht termingerecht ausgeliefert, könnt Ihr in einer Bonusrunde Euer Punktekonto aufbessern und mit dem gewonnenen Geld Extrawaffen einkaufen. Unter anderem sind Lenkwaffen und Schutzschilder im Angebot. *vw*



"Hydra" kann spielerisch auf Dauer nicht überzeugen. Das Boot ruckelt und zuckelt recht langsam über den Bildschirm. Kein Wunder, daß bei so einem lahmen Kahn die Gegner ständig die Oberhand behalten. Die Kollisionsabfrage hätte ungenauer nicht seien können: Ausweichen ist reine Glücksache. Die im Hintergrund auftauchenden Gegner sind erst im letzten Moment von den wichtigen Energiekristallen zu unterscheiden: Einmal falsch gesteuert und die Hydra ist hin. Bis auf wechselnde Hintergrundgrafiken ähneln sich die Missionen wie ein Ei dem anderen. Eine Automatenumsetzung mehr, die enttäuscht.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 43%
nicht geplant	Grafik: 48% Sound: 53%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

*** laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service**

0221/430 10 47 - 49

Amiga	AMI	AST
Big Business	--.--	49.90
Brat	68.90	--.--
Cohort	73.90	--.--
Chuck Rock **	58.90	58.90
Crime Wave	58.90	58.90
Disc	65.90	65.90
Exile *	66.90	--.--
Gauntlet III*	58.90	--.--
Heart of the Dragon	65.90	--.--
High Energy II /Compil.	64.90	--.--
Little Puff	19.90	--.--
Logical	51.90	51.90
Navy Seals	66.90	--.--
Mega Traveller	69.90	69.90
Moonshine Racer	59.90	59.90
Shadowdancer	58.90	--.--
Skull & Crossbones **	64.90	64.90
Swords & Galleons	65.90	--.--
Tilt	51.90	--.--

RAILROAD TYCOON

Nun endlich auch für den Amiga.

Amiga 77.90
MS-DOS 89.90

Das Glücksrad

Der Preis ist heiß

Die Spiele zur Sendung

Amiga je 39.90

MS_DOS	
Bandit Kings	66.90
Crime Wave *	69.90
Death Knights of Krynn	69.90
Disc	65.90
Eco Phantoms	58.90
European Superleague	58.90
Eye of the Beholder	74.90
Gallsons of Glory	77.90
High Energy 2	73.90
Jetfighter 2	86.90
Joe Montana Football	77.90
Lemmings	77.90
Lexicross	73.90
Logical	59.90
Mario Andretti *	73.90
Mega Traveller	77.90
Magieval Lords	69.90
Wing Commander Scenery2	39.90

Game Boy	
Kwirk **	49.00
Motorcross **	49.90
Nemesis	59.90
Nintendo World Cup **	53.90
Paperboy **	49.90
Pinball **	49.00
Shanghai	49.90
Side Pocket **	53.90
Skate or Die **	69.90
Super Mario Land **	49.00
Turtles **	69.90
HAL Wrestling	58.90
WWF Superstest **	69.90
Gamelight	39.90
Soundverstärker	39.90
Lupe	29.90
Lightboy(Lupe+Licht)	49.00

MIDWINTER 2

FLames of Freedom

Amiga * 77.90
Atari St * 77.90

SPEZIELLE ANGEBOTE

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...)	299.00
Game Boy Gürteltasche	29.00
Kit Case /Tasche für Lynx	34.90

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47

Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 56

Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)
8,- DM Versandkostenehnsat(4,- DM bei Vorkasse), 4,- DM Versandkosten ab 80,- DM Rechnungswert, ab 140,- DM versandkostenfrei

Deutschlands leistungsfähigen **BLITZ-VERSAND** erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

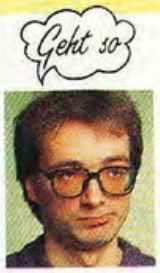
Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Die Zeitzünder werden an geklauten Stinger-Raketen plaziert (ST)

ALTER STIEFEL

Navy Seals

Fesche Burschen dienen in der US-Elitetruppe "Navy Seals": Wo immer finstere Terroristen Schlimmes planen, werden die schußfreudigen Rambo-Derivate eingesetzt. Der Spielfilm Navy Seals ging bei uns ziemlich unter, was Ocean nicht daran hinderte, sich die Lizenzrechte für das Spiel zum Film zu sichern. Zwei Missionen müßt Ihr bestehen, die Euch durch insgesamt acht Levels führen. Fünf Mitglieder hat Euer Team, die der Reihe nach drankommen: Stirbt der eine den Heldentod, darf der Kollege weitermachen. Beim Spielprinzip werden Elemente aus allen möglichen Actiontiteln wiedergekäut: Spurenelemente von "Shinobi", "Robocop 2" und "Rolling Thunder" sind schwer zu übersehen. Ihr lauft und klettert munter durch die einzelnen Abschnitte, legt Zeitbomben an bestimmten Punkten ab und findet in Kisten so manche Extrawaffe. An die vielen Gegner schleicht man sich sachte ran. Außerdem solltet Ihr Sprünge aus allzu großer Höhe vermeiden, wenn Euch das Bildschirmleben Eurer Heroen lieb und teuer ist. *hl*

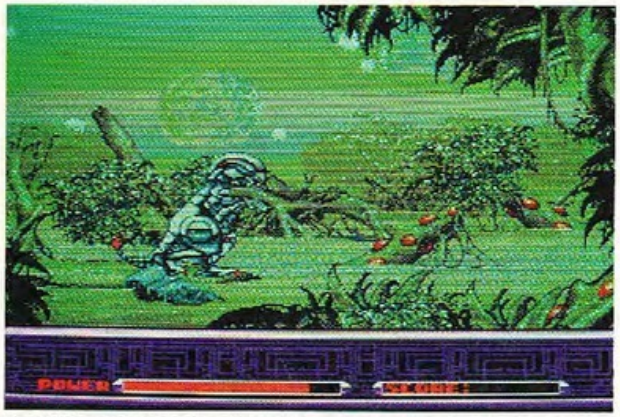


Ich kann sie langsam nicht mehr sehen, diese uninspirierten Ocean-Filmumsetzungen: Egal, ob Total Recall, Robocop 2 oder Navy Seals — im Prinzip bekommt man immer wieder die gleiche Rumlauf- und Ballersauce mit gepfeffertem Schwierigkeitsgrad aufgetischt. Die Grafik ist manierlich, der Sound langweilig und das Scroll-Geruckel auf dem ST hält sich in annehmbaren Grenzen. Die Motivation läßt ziemlich zu wünschen übrig: Navy Seals ist keine Katastrophe, aber lieblose Dutzendware und keinesfalls 90 Mark wert. Ein schlappes Spiel von der Stange; geprüft und für zu teuer befunden.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 57%	**C 64**
Grafik: 68% Sound: 41%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	



Ein Glück, daß R2D2 das nicht erleben muß: Metal Mutant (Amiga)

Katzentod im Laserfeuer (MS-DOS/VGA)

TRANSFORM' MICH

Metal Mutant

Roboter, die durch die Gegend rattern und dabei eine Öllache verlieren, gehören endgültig der Vergangenheit an. Die High-Tech-Maschinen der nahen Zukunft sind modular aufgebaut und setzen sich, je nach Einsatzgebiet, entsprechend zusammen. Der "Metal Mutant" ist einer dieser flexiblen Burschen. Ein Druck auf den Feuerknopf und ganz nach Wunsch steuern wir einen Panzer, einen metallenen Dinosaurier oder einen sprungstarken Zweibeiner. Jede Erscheinungsform hat ihre Vor- und Nachteile: Der Metall-Dino macht in Sumpfgebieten mit seinem Flammenwerfer eine gute Figur, während der Panzer besonders effektiv gegen fliegende Feinde ist.

In jeder der vier Landschaften des Planeten Kronox findet unser von links nach rechts marschierender Roboter ein paar Extrawaffen, die die Kampfkraft erhöhen. Ist der Energievorrat durch fortwährende Angriffe der Gegner verbraucht, heißt es wieder von vorne anfangen. Euer Blechkumpel kann sich in drei Schwierigkeitsgraden auf den Weg machen. *vw*

Hilfe

Spielerisch so rasant wie eine rostige Fahrradklingel bietet "Metal Mutant" einen Strategieteil, der diesem Namen Hohn spricht. Ob nun mit Dinosaurier, Panzer oder Kampfdroide: taktische Finessen könnt Ihr vergessen. Ihr stellt den Roboter an eine monsterhaltige Stelle, rappelt wie blöde am Feuerknopf und der Sieg ist Euer. Da paßt es natürlich ins Bild, daß die langmütigen Aliens immer brav stillhalten, bis wir ihnen den Gnadenschuß gegeben haben. Daß in diesem Glanzstück keine einzige Landschaft scrollt, sondern bieder umgeblättert wird, ist das I-Tüpfelchen auf dem spielerischen Blechschaden.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Silmaris, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 22%
nicht geplant	Grafik: 40% Sound: 15%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	nicht geplant

KATZENKILLER

Wing Commander Mission Disk 2

Damit dem Nachwuchs Han Solo, der mit dem Weltall-Actionvergnügen "Wing Commander" am heimischen Computermonitor durchs All braust, nicht der Ballernachschub ausgeht, soll die Zusatzdiskette (läuft nur in Verbindung mit Wing Commander) "The Crusade" sorgen. 18 neue Missionen erwarten den Spieler, die an die Aufträge des Hauptprogramms sowie der ersten Missionsdiskette nahtlos anschließen. Zwischen der Erde und einer neu entdeckten Rasse von Vogelwesen soll ein Friedensabkommen unterzeichnet werden. Die bösen Katzenwesen, die Kilrathis, haben dagegen etwas einzuwenden und schicken eine dicke Flotte in das Sternensystem. Neu eingebaut in The Crusade wurden ein paar neue Fliegerkollegen und einige neue Raumschiffklassen. Auf eine Wertung wurde verzichtet, da The Crusade nur eine Erweiterungsdiskette ist. *mh*

Super!

Wer nicht mehr so lange warten kann, bis "Wing Commander II" erscheint (soll im Herbst diesen Jahres erscheinen), kann sich bishin mit den vorzüglichen Zusatzdisketten vergnügen. Neue und erheblich schwerere Aufträge sowie zahlreiche neue Raumschiffklassen sorgen für die nötige Abwechslung. Allerdings sollte man schon einen rasanten AT (besser noch einen 386er) nebst VGA-Grafik und einer Sound-Karte sein eigen nennen, um das Weltallepos richtig genießen zu können. Besonders gefiel mir, daß die tolle Sf-Story sich weiterentwickelt und dadurch das "Star Wars"-Feeling so richtig gut rüberkommt.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS —	AMIGA
Grafik: 88% Sound: 78%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

Anruf genügt!

Neue Telefon-Nr.: 0521/124702

Neue Fax-Nr.: 0521/124703

Wir liefern professionelle Spielesoftware.

NEUERÖFFNUNG

Sie finden unser Ladenlokal in Bielefeld am Gehrenberg 31. Schauen Sie vorbei!

Einführungsangebote, die sich lohnen:

IBM PC

Eye of the Beholder	79,20
Lemmings	87,20
Links Courses Bay Hill Club	39,95
Megatraveller dt. Vers.	87,95
Red Baron VGA	95,95
Wing Commander Secret Mission 2	39,95
Soundblaster Music/Game Card	369,00

AMIGA

Bane of the Cosmic Forge	95,95
Eye of the Beholder	79,20
Megatraveller dt. Vers.	71,95
Monkey Island dt. Vers.	79,20
Railroad Tycoon dt. Vers.	79,20
Speichererweiterung 512 KB + Uhr	99,00

ATARI ST

Gods	63,95
Monkey Island dt. Vers.	79,20
Railroad Tycoon dt. Vers.	79,20

C 64/128

Ultima 6	71,20
F 19 Stealth Fighter	47,95

Versand per Nachnahme oder Vorkasse. Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). – Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse. Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
SPIELESOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
Gehrenberg 31
4800 Bielefeld 1

Telefon: 0521/124702
Telefax: 0521/124703

Pausentasten sind ein Fremdwort für schwerbewaffnete Helden (MS-DOS)

LEICHEN PFLASTERN SEINEN WEG

Crime Wave

Eigentlich wollte die Tochter des Bürgermeisters nur einen Fruchtcocktail auf einem Wohltätigkeitsball schlürfen. Doch als ihr ein Dunkelmann einen chloroformgetränkten Wattebausch aufs Näschen drückt, ahnt sie, daß sie heute Nacht länger weg sein wird. Eine Stunde später entsichert Rächer vom Dienst Lucas McCabe seine Luger, wirft schließlich den Trenchcoat über und macht sich auf den Weg. Er weiß, daß King Pin, Chef des lokalen Drogenkartells, an dem ganzen Schlamassel schuld ist. Auf geht's!

Also wird wieder von links nach rechts gescrollt, von allen Seiten fallen die Bösewichte des Drogenkartells über das Heldensprite her, Ihr ballert Euch mit Granatwerfer oder MP den Weg frei, sammelt ab und an Munition oder neue Granaten auf. Liegengelassene Drogen werden nicht verbraucht, sondern konfisziert. Als Ausgleich findet man da und dort ein Extraleben. Auf dem PC läuft "Crime Wave" nur mit 640 KByte RAM, das Programm trötet dank "Real Sound" einige Geräusche aus dem eingebauten Lautsprecher. *al*

Gut geklaut ist nicht gewonnen: Crime Wave hat sich spielerisch kräftig bei "Narc" bedient. Doch das Spektakel sorgt auf PC und Amiga nur für ausgedehntes Gähnen — wirr und unmotiviert trippeln häßlich digitalisierte Sprites auf das eigene zu, man ballert lustlos drauf, die Leichenteile fliegen, der Spieler ist vor Langeweile dem Weinkrampf nahe. Dadurch, daß man einen Spielstand speichern kann, hat man Crime Wave zu schnell durchgespielt. Auf dem PC spielt sich Crime Wave dank Festplatte noch am besten, auf dem Amiga sorgen zusätzlich Diskettenwechsel für Verdruß. Dumpf, dünn, doof.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 38%	**AMIGA**
Grafik: 46% Sound: 56%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DIE DINOSAURIER WERDEN IMMER TRAURIGER

Chuck Rock

Chuck ist ein typischer Steinzeitehemann. Sofort nach der Arbeit setzt er sich vor die Glotze, schnappt sich einen Sechserpack Bierdosen und legt die Füße auf den Tisch. So sollte auch sein heutiger Feierabend enden. Da passiert das Unfaßbare: Seine bessere Hälfte Ophelia wird von ihrem heimlichen Bewunderer Gary Gritter entführt. Chuck rappelt sich auf, rückt seinen Bierbauch zurecht und macht sich auf die Suche.

Dinosaurier als Transportmittel

Die neandertalergerecht gezimmerten Levels (25 an der Zahl; nicht sehr umfangreich) scrollen in alle Richtungen und sind mit allerhand Urviechern bevölkert. Chuck kann sich frei bewegen und elegant von Plattform zu Plattform hüpfen. Wenn ihm ein Bösewicht zu nahe kommt, kickt er ihn mit seinem "herausragenden" Bauch einfach weg. Sollte dies nicht klappen, versetzt er dem Unhold alternativ einen Klaps mit dem Fuß. Chuck kann sogar Felsbrocken aufheben und diese transportieren — was sich allerdings negativ auf seine Sprungfähigkeiten auswirkt.

Ab und zu nimmt Chuck auch die Hilfe von netten Vögeln an, die ihn kostenlos über tiefe Abgründe hinweg hieven. Wenn er über ein pochendes Herzchen stolpern sollte, dann darf zugegriffen werden. Frische Energie kann man schließlich immer gebrauchen. *mg*

Chuck hat auch vor großen Tieren keine Angst (Amiga)

Geht so

Core hat sich redlich bemüht, die aktuelle Putzig-Euphorie durch ein entsprechendes Spiel zu unterstützen. Chuck Rock bietet durchaus liebenswerte Ansätze (in erster Linie die vorzügliche Introsequenz), wirkt aber im großen und ganzen etwas zusammengeschustert. Das dickste Lob geht an den Grafiker, der Landschaft wie Personen herzig animiert und gut aufeinander abgestimmt hat. Leider tut sich spielerisch nicht viel. Bis auf laufen, springen, den Wanst rausstrecken und Steine werfen wird kaum Abwechslung geboten. Außerdem können die wenigen Puzzles nicht überzeugen und einige unfaire Stellen sorgen für Punktabzug. Diese Nachlässigkeiten sind um so tragischer, da die Amiga-Version technisch ordentlich programmiert wurde.

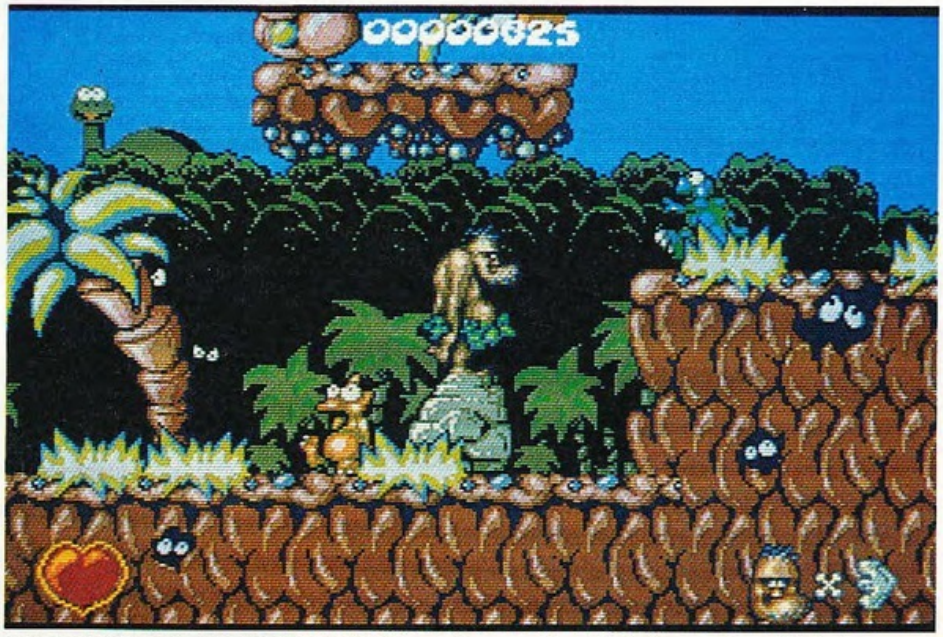
Geht so

Chuck Rock muß ein guter Kumpel von Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer sein: In den Zwischensequenzen ist er genauso lustig wie seine Zeichentrickvorbilder. Leider ist spielerisch mit ihm kein Dinosauriersteak zu gewinnen. Die Erfindung der Extrawaffe fand leider erst 10 Millionen Jahre später statt. Das schmerzt spätestens nach dem zweiten Level, die niedliche Animation kann alleine nicht ausreichend motivieren. Die ST-Version scrollt zwar genauso brav wie das Amiga-Vorbild, verzichtet aber zugunsten der Geschwindigkeit auf einige grafische Elemente. Spielerisch gibt's dagegen kaum Unterschiede. Alles in allem überdurchschnittlich, aber nicht toll.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 59%**
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 58%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 57%	**C 64**
Grafik: 64% Sound: 58%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	



Auch wenn Chuck einen anteilslosen Eindruck erweckt, so sorgt er sich doch um seine entführte Frau

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

3-D-Construction Kit, Anltg. dt.	125,90	Kings Quest V 1 MB	+ 89,-
Airbus A 320, kompl. deutsch	99,-	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Loom, komplett deutsch	75,-
Antares, Anltg. deutsch	69,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Australien Pioneers, kompl. deutsch	67,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Bane of the Cosmic Forge	89,-	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	69,-	Monkey Island, komplett dt. 1 MB	74,50
Blue Max, Handbuch deutsch	74,50	Moonshine Racer, Anleitg. deutsch	67,-
Brat, Anleitung deutsch	64,-	N.A.M., komplett deutsch	74,50
Buck Rogers, kpl. deutsch 1 MB	89,-	Navy Seals, Anltg. deutsch	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	On the Road, komplett deutsch	62,50
Cadaver, komplett deutsch	67,-	PGA Tour Golf, Handbuch deutsch	89,-
Chuck Rock, Anltg. deutsch	64,-	Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Chuck Yeager's 2.0, Handb. dt.	69,-	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	Powermonger-DATA-Disk, Anl. dt.	+ 39,-
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Railroad Tycoon, komplett deutsch	74,50
Chaos Strikes Back, kompl. deutsch	67,-	Secret of the Silver Blades	+ 69,-
Elvira, komplett deutsch 1 MB	74,50	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
EPIC, Handbuch deutsch	+ 69,-	Skull & Crossbones, Anleitg. deutsch	99,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	+ 74,50	Space Quest III, kompl. deutsch	+ 89,-
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,-	Space Quest IV 1 MB	+ 89,-
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb. je	55,50	Swords and Galleons, Anltg. dt.	+ 74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	74,50	Transworld, kompl. deutsch	69,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	74,50	Turrican II, Anltg. deutsch	64,-
Genghis Khan, Handb. deutsch, 1 MB	89,-	UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Gods, Anleitung deutsch	67,-	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	Wonderland, dt. Anltg. 1 MB	75,-
Larry III, komplett deutsch 1 MB	+ 89,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Larry Triple Pack, I, II, III 1 MB	109,-	Speicherkarte 512 KB/Uhrabschaltb.	99,-
Logical, Anltg. deutsch	56,-	X-Power professional	229,-
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-	X-Copy II prof.	79,-

ATARI ST

3-D-Construction-Kit, Anltg. dt.	129,50	Final Whistle, dt. Anleitung	39,-
A 10 Tank Killer	+ 79,50	Killing Cloud, Handbuch deutsch	74,50
Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Kings Quest V	+ 89,-
Australien Pioneers, kompl. deutsch	74,50	Loom, kpl. deutsch	75,-
Battle Isle	+ 69,-	Imperium, Handbuch deutsch	69,-
Big Business, komplett deutsch	64,-	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Blue Max, Anltg. deutsch	+ 74,50	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,-	Larry Triple Pack, I/II/III	109,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Car Vup, Anleitungdeutsch	64,-	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,-
Chuck Rock, Anltg. deutsch	64,-	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,-
Crime Wave, Anleitung deutsch	64,-	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Das Boot, Anleitung deutsch	+ 74,50	Monkey Island, komplett deutsch 1 MB	74,50
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	N.A.M, Handbuch deutsch	74,50
Chaos Strikes Back	69,-	On the Road, komplett deutsch	62,50
Dragonflight, ltd. Edit. kpl. deutsch	71,50	Panza Kick Boxing, Anltg. deutsch	74,50
EPIC, Anleitung deutsch	+ 89,-	Pirates, Handbuch deutsch	65,-
European Superleage, Anltg. deutsch	64,-	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	+ 74,50	Powermonger-DATA Disk deutsch	+ 39,-
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	+ 74,50
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Sim City u. Populous, dt. Handbuch	74,50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50	STOS – The Game Creator, deutsch	49,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Super Monaco Grand Prix, Anltg. dt.	64,-
Flight Sim. II, komplett deutsch	82,50	Team Suzuki, Handbuch deutsch	64,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	+ 74,50	Their finest Hour, dt. Anleit. 1 MB	75,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	+ 74,50	Trans World, komplett deutsch	69,-
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,-	Turrican II, deutsche Anleitung	64,-
Invest, komplett deutsch	57,-	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Kick Off II, dt. Anleitung	56,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-

IBM

3-D-Construction-Kit, Anltg. dt.	* 125,90	Loom, komplett deutsch	* 75,-
4 D Sports Boxing	* 74,50	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88,-
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,-	Magic Candle	* 74,50
Airline Transp. Pilot (SubLogic)	* 89,50	Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,-
Australien Pioneers, kompl. dt.	* 74,50	Mario Andretti's, Handb. deutsch	*-74,50
Bane of the Cosmic Forge	* 89,-	MIG 29, Handbuch deutsch	* 79,50
Blue Max	* 82,50	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD	* 89,50
Buck Rogers, komplett deutsch	* 89,50	Monkey Island, kpl. deutsch EGA	* 74,50
Das Boot	* 82,50	N.A.M., komplett deutsch	* 69,-
Death Knights of Krynn	* 74,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 89,00
ELITE Gold, Handbuch deutsch VGA	* 89,50	Red Baron, kompl. deutsch EGA/VGA	* + 89,-
Elvira, komplett deutsch	* 95,-	Red Baron engl. EGA	* 75,-
Eye of The Beholder	* 74,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* + 89,-
F 117 A Nighthawk (Stealth F 2.0)	* + 89,90	Secret Weapons of the Luftwaffe	* + 89,90
F 15 Strike Eagle II	* 89,90	Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
F 29, Handbuch deutsch	* 74,50	Sim Earth, deutsch	* 95,-
Flames of Freedom, Handb. dt.	* 89,90	SimCity u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,-	Space Quest III kompl. deutsch!!	* 89,-
Aircraft Designer, für Fl.4.0 engl.	* 79,50	Space Quest IV VGA oder EGA je	* 89,-
Aircraft Designer, für Fl.4.0 deut.	* 96,50	Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,-
Galleons of Glory	* + 74,50	Transworld, kpl. deutsch	* 74,50
Genghis Khan, Handbuch deutsch	* 89,-	TV-Sports Basketball, dt. Handb.	* 79,50
Great Courts II, Anl. deutsch	* + 69,-	UMS II, Handbuch deutsch	* 82,50
Heart of China VGA + EGA je	* 89,-	Wing Commander HD + LD	* 72,50
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	* 75,-	Wing Comm. Scenery Disks I u. II je	39,90
Jet Fighter II	* 89,90	Zak McKracken, kpl. deutsch	* 69,-
Keys To Maramon	* 74,50	AdLib – Soundkarte deutsch	* 239,-
Kings Quest V/EGA oder VGA	* 89,-/99,-	AdLib – Soundk. + Visual Composer	* 299,-
Larry III, komplett deutsch!!	* 89,-	Soundblaster, Handbuch deutsch	* 375,-
Lemmings, Anleitung deutsch	* 79,-		
Lexicross, Anltg. deutsch	* 74,50	* auch auf 3,5"-Disketten	
LHX Attack Chopper, dt. Anltg.	* 99,-	+ = Bei Drucklegung noch n. lieferbar	
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 89,90	Änderungen vorbehalten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

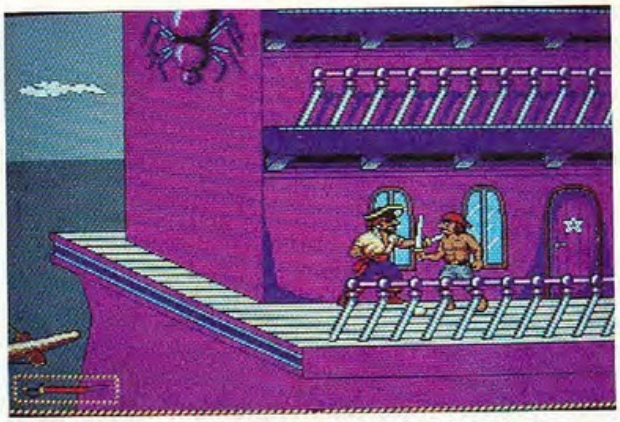
Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Zwei Gegner stehen an: Warte nur, bald kommst Du dran (Amiga)

FREIBEUTER DES FRUSTES

Skull & Crossbones

Die Plünderprofis One Eye und Red Dog sind bei ihrer letzten Dienstreise an den Falschen geraten: Statt sich brav ausrauben zu lassen, klaute ein böser Zauberer den Piraten ihre mühevoll zusammengeraffte Beute weg. Kaum haben sie sich vom Schock erholt und mit ein paar Humpen Rum die Seele gewärmt, schwören sie Rache. Der Weg zum Zauberklauer führt durch verschiedene Levels, in denen man sich auf Schiffen und in Stützpunkten mit Seeleuten, Soldaten und anderen Schergen herumschlägt.

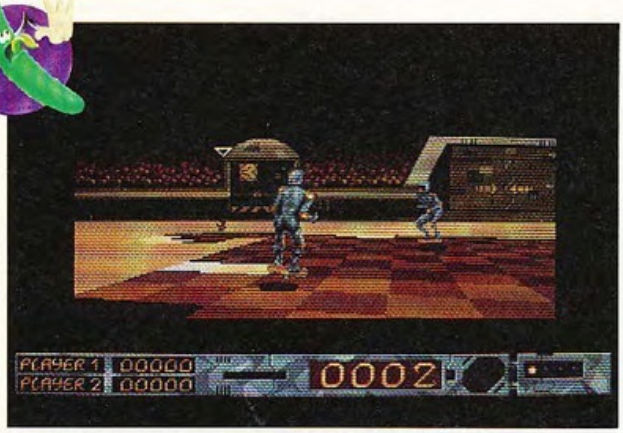
"Skull & Crossbones" ist ein Zweikampfspiel, bei dem Ihr mit einem Piratensäbel an den Gegnern herumstochert. Die Burschen kloppen freilich zurück, so daß Ihr auch zu Ausweich- und Abwehrmanövern genötigt werdet. Das Aufsammeln herumliegender Münzen und Schatzkisten jagt den Beutometer in die Höhe; eine zweite Anzeige gibt Auskunft über Eure verbleibende Lebensenergie. Neben Bargeld schätzt der kluge Pirat lebensverlängernde Energiespender. Auf Amiga und ST dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran. *hl*

Witziges Szenario, solide Grafik, schmissige Melodien, aber dürftige Spielbarkeit: Da mag dieser Säbelraßler noch so viele Sympathiepunkte ob seines erfrischenden Salzwasser-Ambientes ernten, die Steuerung muß sich wohl der Klabautermann ausgedacht haben. Das Repertoire an Schlagtechniken ist enttäuschend mager. Zudem hauen die Gegner in einem solchen Stakkato-Tempo auf Euch ein, daß Ihr kaum mal einer Attacke ausweichen könnt. Die Amiga-Version wird durch den Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus halbwegs erträglich, doch die C64-Umsetzung spielt sich etwas besser.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	**AMIGA 42%**
nicht geplant	Grafik: 53% Sound: 66%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64 48%**
in Vorbereitung	Grafik: 55% Sound: 67%
	Schwierigkeit: mittel



Spannend wie das Skatturnier des Dackelzüchtervereins (Amiga)

Promilletod bei 180 auf der Landstraße (Amiga)

STÜRMISCHER SCHWACHSINN

Stormball

Das hat man nun davon, daß "Speedball 2" ein respektabler Erfolgstitel wurde: Jeder Wald- und Wiesenprogrammierer fühlt sich plötzlich berufen, eine "futuristische Action-Sportsimulation" zu schreiben. Der Fantasie sind dabei (leider) keine Grenzen gesetzt. So erlebt Ihr bei einem "Stormball"-Match zwei Kontrahenten, die auf Suppentellern über ein kleinkariertes 3-D-Spielfeld schweben und eine Kugel über selbiges rollen lassen, um möglichst gründlich punktebringende Felder abzugrasen. Manchmal läßt ein Feld auch ein Extra springen, das Eurem Sprite mehr Kraft verleiht. Da es etwa 40 verschiedene Spielfelder gibt, besteht Eure Aufgabe im wesentlichen darin, die Auswirkungen der Bonusfelder zu erforschen. Der Mitspieler steht etwas hilflos in der Gegend rum, bis er auch mal an die Reihe kommt.

Angesichts eines solch seichten Spielablaufs dürfte kaum jemand erbost darüber sein, daß man zwei Computer liebevoll per RS232-Kabel koppeln muß, um vom Zwei-Spieler-Modus Gebrauch zu machen. *hl*

Sagt mal Leute, wen wollt Ihr damit eigentlich veräppeln? Sowohl der Sportsimulations-Aspekt als auch der Actiongehalt rasseln beim unfreiwilligen Gruselstück Stormball energisch ins Tiefparterre. Eine derart öde Spielidee wie das Ball-gegen-Bonusfeld-werfen zu zweit verlangt fast schon Ehrfurcht ob solch makelloser Dämlichkeit. Da mag die Grafik mit einem flotten 3-D-Effekt aufwarten wie sie will, nach zehn Minuten äußerster Überwindung dürfte hier für jeden noch so gutwilligen Spieler die Schmerzgrenze erreicht sein. Unterhaltungswert: Fehlanzeige. Ein klarer Fall von Zeit- und Materialverschwendung.

STECK BRIEF

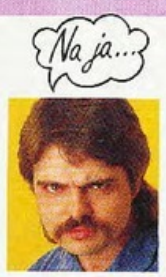
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 15%
nicht geplant	Grafik: 55% Sound: 61%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SCHNAPSLEICHE

Moonshine Racers

Anno 1920: das Jahr der Prohibition. Ganz Amerika ist trocken wie Omas Staubwedel, der Schnapsschmuggel blüht. Der Name der nächtlich verschobenen Alkoholika: "Moonshine". In Millenniums "Moonshine Racer" setzt Ihr Euch an das Steuer eines LKWs. Die Aufgabe ist simpel: Soviel Wiskey wie möglich an die Durstigen zu liefern. Leider stehen diesem Vorhaben der Sheriff und Hindernisse entgegen. Zu Beginn jedes Streckenabschnittes wird die jeweilige Übersichtskarte der neuen Strecke eingeblendet. Auf der Fahrbahn seht Ihr Euer Auto im "Out Run"-Stil von hinten auf der 3-D-Piste. Anzeigen geben Euch Auskunft über die Geschwindigkeit und Euren Vorrat an Whiskey. Je mehr Whiskey beim Empfänger ankommt, desto mehr Geld wird Euch gutgeschrieben. Mit dem Lohn könnt Ihr Euren Wagen in einem Zubehörshop ordentlich aufmotzen. *mh*



Die Programmierer von Moonshine Racers scheinen so vom Schnaps-Szenario angetan gewesen zu sein, daß sie beim Tüfteln an diesem Spiel wohl selbst den einen oder anderen Schluck hinter die Binde gegossen haben. Nur so kann man sich erklären, daß die (zwar bunte und detailreiche) Grafik so ruckt. Spielerisch sollte man den Mondscheinrennern einen Strafzettel verpassen: Auf Dauer wird einfach zu wenig Abwechslung geboten, um den Spieler länger an den Bildschirm zu bannen. Brettert man zu Beginn noch lustvoll durch die Prärie, so schleicht sich später gnadenlos die Langeweile ein.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 51%
in Vorbereitung	Grafik: 48% Sound: 43%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

BRETT VORM KOPF

Hero Quest

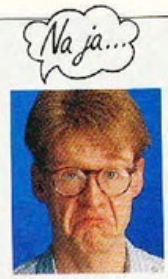
Mit dem Einfachst-Rollenspiel "Hero Quest" schuf der renommierte Spielhersteller Games Workshop einen der absoluten Verkaufsrenner des letzten Jahres. Der Spieler darf in verwinkelten Dungeons gehörig aufräumen — wahlweise auch mit einer Handvoll menschlicher Mitspieler. Gremlin entwickelte nun die Softwarevariante des Brettspiels; statt des häufig benutzten Würfels dreht sich hier eine Digi-Münze.

Zu Beginn pickt man sich unter vier Helden den sympathischsten heraus und versieht ihn mit einem Namen. Zwölf Miniabenteuer auf enggestecktem Kerkerterrain müssen mit der Figur hintereinander durchspielt werden. Die Zeit zwischen den einzelnen Missionen verbringt der Spieler mit dem Großeinkauf von Waffen (dafür gehen meist alle gefundenen Schätze drauf) oder der Regeneration angeschlagener Körperteile.

Für die Darstellung der Dungeons griff Gremlin auf eine Perspektive zurück, die vor Jahren sehr in Mode war und die Will Harvey für sein "Immortal" wiederentdeckte: Der Spieler blickt von schräg oben in die einzelnen Räume und Passagen. Gesteuert wird die Spielfigur per Mausklick auf einen Vier-Wege-Kompaß. Die verschiedenen Anzeigen für den körperlichen, den materiellen und den geistigen Zustand der Spielfigur, sowie die verschiedenen Befehls-Symbole erklären wir Euch anhand des großen Bildschirmfotos.

Hero Quest ist ein bewußt unkompliziert gehaltenes Spiel; nach jedem Zug eines Spielers sind die Monster oder der nächste Spieler an der Reihe. In die animierten Kämpfe zwischen dem Helden und einem Feind kann man selbst nicht eingreifen. Es ist jedoch möglich, Zaubersprüche zu sprechen oder nach Fallen zu suchen. Liebgewonnene Spielfiguren kann man darüber hinaus durch Speichern vor dem Reboot-Tod bewahren. *wi*

Als Brettspiel ist Hero Quest faszinierend und unkompliziert zugleich; viel konnte Gremlin bei der Umsetzung des einfachen Spielprinzips also nicht falsch machen. Trotzdem ist die ganze Sache recht mager ausgefallen: die Monster rühren sich kaum, gelangweilt marschiert man durch die meist leeren Räume und Gänge. Das Münzgewürfle hätten sich die Macher sparen sollen: Auf dem Computer lassen sich im Gegensatz zum Brettspiel bekanntlich verschiedene Züge gleichzeitig ausführen. Umsetzung hin, Umsetzung her: Bei Hero Quest hätte sich Gremlin etwas mehr von der Brettvorlage lösen und dafür auf 16-Bit-Technologie zurückgreifen sollen.



Ein großer Vorteil des "Hero Quest"-Brettspiels liegt darin, daß der Spielleiter sich neue Missionen ausdenken kann: Verstellbare Wände und Fallen lassen nie Langeweile aufkommen. In der Computerversion fehlt leider so ein Leveleditor. Sind die vierzehn Missionen durchgespielt, beginnt das große Gähnen der Helden: Spätestens im zweiten Durchgang sind alle Gänge und Räume erkundet. Tummeln sich mehrere Abenteurer auf der Spielfläche, muß man ständig zwischen 3-D- und Vogelperspektive hin- und herschalten, will man nicht die Übersicht verlieren. Hero Quest ist eine unausgegorene Umsetzung, langfristig ist man mit dem Brettspiel deutlich besser beraten.

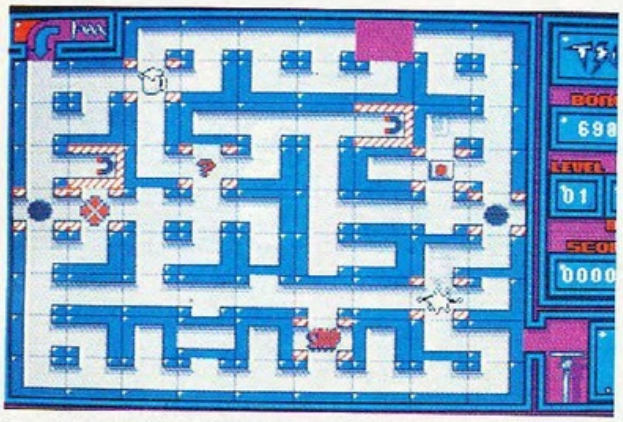
Der Elf wählt seine Zaubersprüche aus vier verschiedenen Klassen

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA**	**52 %**
nicht geplant	Grafik: 58 %	Sound: 31 %
	Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**	
in Vorbereitung	nicht geplant	

1 Aktueller Charakter 2 *Status-Icons des Charakters:* Gold 3 Hitpoints 4 verbliebene Schritte
5 Spellpoints 6 *Befehl-Icons:* Zug beenden 7 (Unter)Suchen 8 Kämpfen 9 Aufschließen
10 (Schatz)Suchen 11 Tascheninhalt überprüfen 12 Karte abrufen 13 Kompaß



Das einzige was hier "Tilt" macht, ist der Spieler (Amiga)

ROST IM ROHR

Tilt

Vom Flair eines richtigen Flippers hat "Tilt" herzlich wenig. Vielmehr geht es darum, eine Kugel unter Zeitdruck sicher durch ein Röhrenlabyrinth zu steuern. Ihr seht dabei das neun mal neun Felder große Spielgebiet aus der Vogelperspektive. Mittels Joystick werden die 78 verwinkelten Felder der Röhrenbahn verschoben, und so dem Kügelchen ein Weg bis zum Zielpunkt gebahnt. Damit Euch die Arbeit nicht zu leicht von der Hand geht, sind gemeinerweise zahlreiche Fallen auf der Strecke verteilt: Gruben öffnen sich bei Berührung, Magnete ziehen die Kugel an und Klebstoff nagelt sie für kostbare Sekunden an den Boden. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Kugel während Eurer Umbauaktion nicht stillhält, sondern munter durch die Gegend kugelt. Ihr müßt also ständig lenkend eingreifen, wenn sie nicht auf Nimmerwiedersehen im Untergrund verschwinden soll.

Insgesamt stehen neun Schwierigkeitsstufen, sprich kürzer werdende Zeitvorgaben, zur Auswahl. Nach drei unglücklichen Versuchen ist Schluß. *vw*

Ganz schön unfair, die Doppelbelegung des Joysticks: Während man fröhlich die Bahn umdesignt, wartet der Ball ständig auf einen lenkenden Anstoß. Leider reagiert die Steuerung so träge, daß unfreiwillige Kugelabstürze vorprogrammiert sind. In höheren Stufen wartet man vergebens auf neue Spielelemente, dieselben Fallen, Stopper und Bonusbüchsen in jedem Level können nur bedingt motivieren. "Tilt" ist weder ein durchdachtes Geschicklichkeits-, noch ein logisches Knobelspiel. Beide Elemente wurden eher lieblos zusammengeklatscht, der Gesamteindruck ist entsprechend unhomogen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Genius, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 29%
nicht geplant	Grafik: 24% Sound: 28%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

DYNAMIC SYSTEMS **HALLO ÖSTERREICH!** **TEL: 03615/2736**

HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN

AUSTRIA **(14-18 Uhr Mo.-Fr.)**

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem – Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt.
Wir bedanken uns bereits im voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA/ATARI ST		GAMEBOY		IBM/MS-DOS	
Betrayal	S 749,-	Gameboy inkl. Tetris	S 1390,-	4 D Sports Boxing	S 749,-
Brat	S 699,-	Final Fantasy Legend	S 599,-	Bane of the Cosmic Force	S 849,-
Buck Rogers (dt. Ver.)	S 849,-	Super Mario Land	S 399,-	Death Knights of Krynn	S 749,-
Cash (nur Amiga)	S 589,-	Gargoyles Quest	S 549,-	Eye of the Beholder	S 749,-
Great Courts 2	S 699,-	Castlevania	S 499,-	Galleons of Glory	S 849,-
Lemmings	S 599,-	F1 Race	S 599,-	Links	S 899,-
M1 Tank Platoon	S 749,-	Batman	S 599,-	Monkey Island (VGA)	S 799,-
Nam	S 849,-	R-Type	S 549,-	Railroad Tycoon	S 699,-
Powermonger	S 699,-	Teenage Mut. Ninja Turtl.	S 499,-	Red Baron (EGA od. VGA)	S 899,-
Railroad Tycoon	S 799,-	Nemesis	S 499,-	Silent Service II	S 699,-
Secret of the Monkey Isl.	S 799,-	Klax	S 499,-	Space Quest IV VGA	S 899,-
Speedball 2	S 649,-	und viele andere Games!		Wing Comm. (EGA/VGA)	S 799,-
Turrican 2	S 649,-			Ultima VI	S 699,-

Wir führen außerdem noch C 64, PC-Engine, Sega Mega Drive, Nintendo, Famico etc. Soft- und Hardware.

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Am/ST	PC
A-10 Tank Killer	**72,95**	**85,95**
Atomino	59,95	65,50
Battle Command	63,95	
Cadaver	**61,95**	
Elvira	**66,95**	**85,95**
Genghis Khan *	82,95	82,95
Hard Driving 2	60,95	71,95
Lemmings	**55,95**	**66,95**
Loopz	51,95	65,95
Mautipi Island	63,95	
MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95
Railr. Tycoon ^	**66,95**	**79,95**
Red Baron		**79,95**
Rise of the Dragon		79,95
Sim Earth		89,95

	Am/ST	PC
Sorcerers		71,95
Space Quest 3		79,95
Space Quest 4		85,95
Team Suzuki	55,95	
Transworld	**62,95**	**71,95**

Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung den Computertyp, Disketten- und Grafikformat (PC) unbedingt mit an.

*-nur Amiga / ^-nur ST!

SIM CITY & POPOLOUS für PC und ST nur **71,95!** Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Sonderaktionen bitte telefonisch erfragen!!! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Versand per Post Nachnahme DM 7,50. Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn, **Telefon 02374/74112**

S.C.S **Inh. Jörg Zahler**

Saar Computer Service **NEU**

Bengeserstraße 19 · 6625 Püttlingen

pro Game eine 3,5" Leerdiskette – GRATIS –

TITEL	ART	AMI	PC
Blazing Thunder **	Action	29,95	-
Buck Rogers Deutsch *	Rollenspiel	74,95	79,95
Back to Future III	Geschick.	59,95	59,95
Centurion	Strat./Act.	66,95	66,95
Chuck Rock **	Geschick.	59,95	-
Crown	Geschick.	59,95	66,95
Death Knights of Krynn	Rollenspiel	-	74,95
Eye of Beholder	Rollenspiel	-	74,95
F-15 Strike Eagle II **	Simulation	a. A.	a. A.
Gods **	Strategie	66,95	-
Great Courts II **	Sportsim.	66,95	-
Genghis Khan	Strategie	87,95	87,95
Galleons of Glory	Wirtsch.-Sim	-	74,95
Hill Street Blues	Simulation	66,95	66,95
High Energy II	4 Titel	66,95	-
Midwinter II **	Strat./Act.	a. A.	a. A.
Nam	Strategie	74,95	87,95
PGA Tour Golf * **	Sportsim.	66,95	66,95
Pirates *	Strat./Act.	59,95	59,95
Railroad Tycoon * **	Strategie	79,95	79,95
Super Cars II **	Sportsim.	a. A.	a. A.
Spirit of Excalibur	Act./Adv.	74,95	-
Turrican II *	Action	59,95	-
Toki	Geschick.	66,95	-
Return of Medusa	Strat./Act.	66,95	74,95

* Power-Play HIT ** Amiga-Joker HIT(Preisänderung und Druckfehler vorbehalten)

Versand per NN + 7 DM, Vorkasse + 5 DM (nur V-Scheck), auch UPS

Sonderservice: Wenn die Software vorrätig ist und die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde, liefern wir noch am selben Tag!!! (+ 15 DM – nur Saarland –)

TELEFON 06898/62362 · 13.00 - 21.00 pers./24-Stunden-Anrufbeantworter

POWER POST

Mehr Mohrrüben

Ich muß schon sagen, diesmal (Ausgabe 4/91) habt Ihr Euch ja selbst übertroffen (schönen Gruß an Tommy Aumüller in der Montage)! Auf Seite 24 ist der Test von "Battlestorm", und siehe da, auf Seite 41 ist der Test von Seite 24 nochmal. Es reicht nicht, daß Ihr falsche Bilder zu einem Test reinkleistert, nein, Ihr vergeudet auch noch wertvollen Platz, indem Ihr einen Test doppelt bringt. Ihr müßt Tommy mehr Zukkerstückchen und Mohrrüben geben, sonst montiert er noch die Artikel falsch herum!

Oliver Lorek, Kernen-Rommelshausen

Thommy trifft keine Schuld: Er hatte in dieser Zeit Urlaub. Allerdings hat sich da ein dickwanstiger Fehlerteufel eingeschlichen. Auf Seite 41 war eigentlich der Test zu "Battletech II" vorgesehen und nicht eine Wiederaufführung von Battlestorm. Den Battletech-II-Test findet Ihr in dieser Ausgabe. *up*

Gebremste Euphorie

In Ausgabe 4/91, im Test von "Musha Aleste" für das Mega Drive, schreibt Martin in einem vor Euphorie sprühenden Bericht, man solle sich die Musik *unbedingt* über die Stereoanlage anhören. Meiner Meinung nach sollte der Sound z.B. von "Moonwalker" und auch anderen Spielen aus der Hi-Fi-Anlage donnern. Aber wie schließe ich meine Mega Drive an die Tape-Eingänge meines Verstärkers an? Ein Spezialkabel habe ich nirgendwo bekommen. Wo gibt es solche Kabel zu kaufen?

Frank Neumann, Dortmund

Es gibt im Hi-Fi-Fachhandel ein Kabel, das an einem Ende in den Kopfhörerausgang des Mega Drives paßt (Klinkenstecker) und am anderen Ende zwei Cinch-Buchsen zum Anschluß an die Stereoanlage bietet. *mg*

Keine Probleme

Auch ich bin leidenschaftlicher Rollen- und Adventure-Spieler. Doch kann ich mich der Meinung von Andreas Bern und Stefan Wilkofer nicht anschließen (*POWER PLAY* 4/91, "Starke Versuchung"). Im Gegenteil, gerade die Veröffentlichungen von Komplettlösungen bzw. Übersetzungen von Clue-Books haben bei mir gerade erst dazu geführt, daß ich mir ein Spiel gekauft habe. Zu meiner Schande muß ich gestehen: Ich bin ein miserabler Kartenzeichner, und deshalb greife ich gerne auf fertige Kartensätze zurück. Man muß natürlich standhaft sein und die Lösung nicht lesen, aber damit habe ich keine Probleme, also weiter so!

Michael Waas, Bochum

Zu differenziert

Zu dem von Euch konzipierten Bewertungssystem stellt sich mir die Frage, ob ein Leser in der Lage ist, Wertungsunterschiede von einem Prozentpunkt Unterschied nachvollziehen zu können. Ich habe Probleme damit, eine Grafikbewertung für MS-DOS 62 % und Amiga 61 % zu interpretieren bzw. richtig einzuschätzen, zumal Ihr die spezifischen Eigenschaften der Hardware zusätzlich berücksichtigt. Größere Abstufungen würden meines Erachtens Unterschiede deutlicher machen. Mich würde weiterhin interessieren, wie sich Eure Leserschaft zusammensetzt. Gehöre ich mit 37 Jahren zu einer seltenen Gattung oder gibt es noch mehr junggebliebene "Ältere"?

Holger Kästner, Lilienthal

Die meisten unserer Leser dürften der Altersgruppe zwischen 12 und 18 Jahren angehören. Unsere Umfragen zeigen aber, daß der prozentual Anteil der "Oldies" (18 aufwärts) immer weiter steigt. *hl*

Öko-Altlast

Nachdem ich den Test "Sim Earth" in der Ausgabe 2/91 gelesen hatte, war ich wie hingerissen. Da ich ein Ökofritze bin, habe ich mir den "Öko-Atlas unserer Erde" von Gaia bestellt. Doch bei einer Tabelle, in der von atomaren Unglücken die Rede war, fiel mir auf, daß Tschernobyl nicht dabei war. Ich suchte also den Copyright-Vermerk. Was sehe ich da? Copyright 1984! Ich finde es eine riesige Sauerei, daß so ein Buch noch von Ihnen empfohlen wird. Ich habe ganze 30 Mark dafür bezahlt.

Mark Niestermann, Dünsen

Der Öko-Atlas gehört nach wie vor zu den Standardwerken, wenn es um die Gaia-Theorie geht. Kein anderes "aktuelles" Buch veranschaulicht so schön und leicht verständlich die komplizierte Thematik. Wir sind der Meinung, daß er sein Geld mehr als wert ist. *vw*

Pfusch

Jetzt habe ich aber genug: Eine Lobeshymne auf "Railroad Tycoon" nach der anderen: *POWER*-Wertung 92%, "Bestes Computerspiel", "Bestes Strategiespiel", "Beste Spielidee 1990" etc. Ich kann als einzige Entschuldigung für das *POWER PLAY*-Team nur noch den Mangel an Zeit zur Beurteilung des Spiels akzeptieren.

Dieses Spiel enthält gleich mehrfach Programmierpfusch und Schlamperei. Gewisse Softwaremerkwürdigkeiten ist der engagierte Computerspieler zwar gewöhnt, aber die Ereignisse, mit denen Railroad Tycoon überrascht, gehen darüber mehr als deutlich heraus. Die meisten Probleme bereitet bei Railroad Tycoon das, was von *POWER PLAY* sinngemäß mit: "Schade, daß es keine Mehrspieleroption gibt" abgetan wurde. Der Grund für das Fehlen dieser Option liegt nämlich u.a. darin, daß die Eisenbahngesellschaften der Computergegner völlig anders funktionieren als die des Spielers. Dies stellt an sich noch kein größeres Problem dar. Ärgerlich wird es erst, wenn man mit dem eigenen Schienennetz in die Nachbarschaft dieser Anlagen gerät. Man muß plötzlich feststellen, daß die verlockend zum Anschluß reizende Nachbarstadt überraschend durch einen *nicht* an ein Schienennetz angeschlossenen gegnerischen Bahnhof besetzt ist. Praktisch, denn so kann sich die Gesellschaft größere Städte der Umgebung sichern, noch

Da hilft nur noch Meister Propper, extrastark! (Mario Coopman, Rheinsberg)

nicht
vorhanden

bevor die nötige Liquidität für den Bau der Schienenverbindung zur Verfügung steht. Der Versuch des Spielers, sich diese Methode selbst nutzbar zu machen, wird nur mit "Built track first" beantwortet. Viel ärgerlicher als dieser erste Tiefschlag wird dann die Erfahrung, daß es dem Computergegner auch keineswegs verboten ist, seinen Bahnhof von allen vier Seiten ans Schienennetz anzuschließen und damit die betreffende Stadt gegen Tarifkriege völlig abzusichern. Dieses Vorgehen wird dem frustrierten Spieler bereits im Handbuch als für die Schienenverlegung "impossible" beschrieben. Diese Beispiele ließen sich jetzt beliebig weiter ausdehnen.

Für die hervorragende Spielidee sind 92 Prozent noch zu wenig, aber das Spiel in der vorliegenden Form hat diese Bewertung nicht verdient. Auch wenn es (laut Startmenü) Version 455 des Spiels ist, würde ich als eingefleischter Simulations- und Eisenbahnfan eine nochmalige Überarbeitung und damit einem "Railroad Tycoon II" freudig zustimmen.

Martin Berthold, Mutterstadt

Die relativ unwesentlichen, gelegentlichen Eigenheiten der Computergegner tun der Spielbarkeit unserer Meinung nach keinen allzu großen Abbruch. Wir spielen Railroad Tycoon immer wieder auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden und haben nach wie vor unseren Spaß dran. *hl*

Neue Kisten

Zum CDTV: Inzwischen soll's ja bereits Spiele dafür geben. Leider habt Ihr bis auf ein Foto der Maschine und deren Erfinder sowie einem Minimalartikel (*POWER PLAY* 8/90) noch nichts darüber gebracht. Außerdem wird öfters von einem mysteriösen "FM-Towns" gesprochen. Mein Gott, was ist denn das? Also, bitte bringt doch einen ausführlichen Bericht über die Dinger. Markus Römer, Aulendorf

Leider gibt es außer einer Menge Ankündigungen bisher nichts Handfestes. Auf der letzten CES gab es zwei ältere Amiga-Spiele zu sehen ("Battle Squadron" und "Spirit of Excalibur"), die sich in der Qualität nicht von einem "normalen" Amiga unterscheiden. Es ist noch nicht geklärt, wann Commodore das CDTV zu welchem Preis auf den Markt bringen will.

Der FM-Towns ist ein faszinierender japanischer Computer, der als Komplettgerät mit Festplatte, CD-ROM und Monitor um die 8000 Mark kostet. Eine Markteinführung in Deutschland ist leider noch nicht absehbar.

Krieg und Frieden Nachtrag

Wie sehr das Pentagon mit Microprose verknüpft ist, zeigt eine Forderung aus dem "AirLand Battle 2000"-Konzept (Dieses Konzept wurde von der US-Army und der Bundeswehr für die NATO ausgearbeitet. Daran orientierten sich aber auch die US-Streitkräfte im Golfkrieg): "Insbesondere der jüngere Teil unserer Bevölkerung gewöhnt sich zusehends an eine Video-Display- und Computerspieleumwelt. Die Waffensysteme der Zukunft müssen diesen Trend ausnutzen." ("Blätter für deutsche und internationale Poklitik" 10/83, S.1378)

Es sind aber nicht nur die Waffensysteme, die Microprose den Leuten nahelegt, es ist auch die gesamte US-Kriegsstrategie. Das von Stealey angesprochene Lybien-Szenario gab es auch schon in F-15 Strike Eagle (der ersten Version, die lange vor dem Angriff auf Lybien erschien). Im Januar'87 brüstete sich Stealey damit, daß seine Spiele nicht brutal wären: Das Schlimmste, was du bei einem Microprose-Spiel siehst, ist das Sinken eines Schiffes. Keine Menschen, keine Leichenteile, kein Blut." (Happy 1/87, S.104). Aber genau damit mochte er vom wahren Gesicht des Krieges ablenken, und zwar genau wie sein menschenverachtender Landsmann N.Schwarzkopf, der während der "Nintendo-Phase" grinsend explodierende Bunker am Monitor kommentierte. Der Tod eines Menschen läßt sich nie simulieren, und deshalb wird es auch nie eine realistisches Kriegsspiel geben. Im Interview mit Stealey in der Happy-Ausgabe 1/87 heißt es: "Ich liebe es, mit einem Jagdbomber über New Jersey Bomben abzuwerfen. Und weißt du warum? New Jersey schießt nicht zurück!". Sollte F 117 A in Deutschland erscheinen, boykottiert es am besten. Spendet Eurer Geld lieber den Leuten, die wirklich Hilfe brauchen!

Georg Fröhlich, Hattingen

Kampfkunst

Eine kleine Nachhilfestunde in Kampfkunst. Im Test von "Shadow Dancer" schreibt Ihr von einem Karateraufbold, was aber eindeutig falsch ist. Der Shadow Dancer ist ein Ninja. Und die Kampfkunst der Ninja ist nun mal nicht Karate, sondern Ninjutsu.

Jetzt brennen mir noch zwei Fragen auf der Zunge. Wißt Ihr vielleicht, ob es "Shanghai" oder "Ishido" auch irgendwo in Deutschland als Brettspiel gibt? Oder habt Ihr vielleicht irgendetwas davon gehört, ob eine Softwarefirma "Super Shinobi" für Computer umsetzen will? Karsten Rösecke, Elmshorn

Zweimal nein: Bezugsquellen für die beiden Brettspielversionen sind uns nicht bekannt. Von Super Shinobi sind momentan keine Umsetzungen geplant. *hl*

Spiel's in 3-D

Habt Ihr schon gewußt, daß man mit der neuen Nuoptix-3-D-Brille auch viele Computerspiele dreidimensional spielen kann? (Auf dem Amiga 500 zumindest.)

Es funktioniert bei allen Spielen, die mehrere Scroll-Ebenen und einen starren Vordergrund besitzen. Den Effekt habe ich zuerst besonders deutlich bei "Shadow of the Beast" festgestellt. Dabei erscheint das Beast deutlich vor dem Hintergrund.

Dirk Grunwald, Flörsheim

Infocom-Melancholie

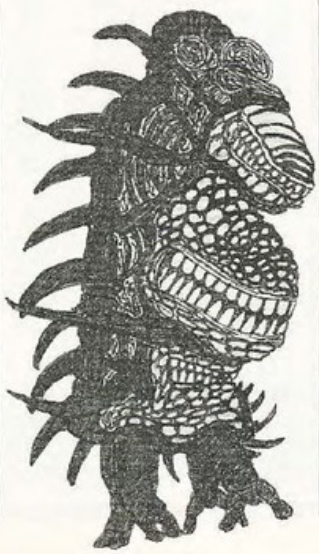
Der Brief in der *POWER PLAY* 12/90 auf Seite 68 machte mich melancholisch. Folglich versuchte ich jetzt, ein paar dieser Infocom-Adventures zu kaufen. Ihr ahnt sicherlich, was jetzt kommt. Richtig, ich entdeckte gerade zwei Programme, eines für 99,95 Mark und eines für 9,95 Mark. Natürlich habe ich das für 9,95 genommen (Suspended). Ich mußte nur zwei Minuten spielen, um zu wissen, daß ich jahrelang etwas versäumt hatte (Ärger). So habe ich jetzt eine Bitte an Euch. Wenn Ihr wißt, wo man Infocom-Spiele noch bekommt (ich suche "Stationfall", "Planetfall" und "The Lurking Horror"), so teilt es mir doch bitte mit.

Rene Riech, Sörup

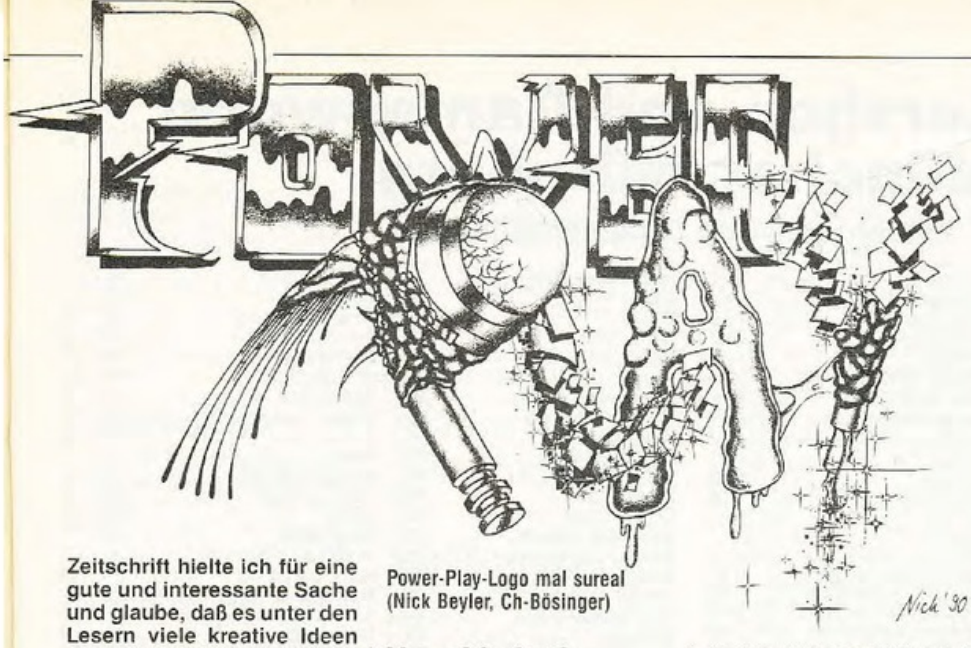
Konkret können wir Dir leider keinen Tip geben. Am ehesten stößt man auf alte Infocoms, wenn man die Ramschkisten in Softwareläden durchforstet oder unseren Kleinanzeigenteil studiert, in dem so manches alte Prachtstück angeboten wird. *hl*

Ideenkorb

Bis jetzt war Eure Zeitschrift relativ einseitig ausgerichtet. Das heißt: Ein Spiel erscheint auf dem Markt, es wird getestet und es wird gekauft oder eben nicht gekauft. Da wegen der Spieletests die Softwareproduzenten diese Zeitschrift ebenfalls lesen, ergibt sich doch eine gute Gelegenheit, diesen Firmen mitzuteilen, wie sich der Leser sein "bestes Spieleprogramm" vorstellt. Daß sozusagen Ideen aus den "Verbraucherkreisen" wieder zu den Herstellern zurücklaufen, die dann nach den Bedürfnissen der Kunden programmieren können. So ein Forum in Eurer



Zahniger Zornnickel (David Jakubowski, Riedrich) ▶



Power-Play-Logo mal sureal
(Nick Beyler, Ch-Bösinger)

Zeitschrift hielte ich für eine gute und interessante Sache und glaube, daß es unter den Lesern viele kreative Ideen gibt, die den Spielemarkt bestimmt bereichern können.

Albert Prekel, Bremen

Frustgefahr

Bei der immer mehr zunehmenden Flut von qualitativ guten Shareware-Spielen in den Katalogen der Versender und der nur sporadischen Information durch andere Publikationen sollte sich die *POWER PLAY* endlich durchringen, auch aus dieser Ecke Beispielhaftes vorzustellen.

Hans-Peter Rosin, Göttingen

Vorerst wollen wir uns weiterhin auf die kommerziellen Computerspiele konzentrieren. Falls aber genug andere Leser nach einer Shareware-Ecke verlangen, werden wir uns diesem Anliegen sicher nicht verwehren. *hl*

Nervtötend

Ich weiß, es hört sich blöde an, aber ich bekomme immer einen Nervenzusammenbruch, wenn ich mir Eure Bewertungskästen anschaue. Entweder: Schwierigkeitsgrad = hoch *oder* Schwierigkeit = schwierig. Aber bitte nicht "schwer". *Schwer* wird mir nur der Kopf.

Marcel Machwitz, Berlin

Jaja: stimmt schon! Allerdings ist eine "schwierige Schwierigkeit" auch nicht das Gelbe von Ei. Wir haben damals beim Festlegen den Duden konsultiert, der läßt das Wörtchen "schwer" in Verbindung mit "Schwierigkeit" gerade noch durchgehen. Wir lassen's uns nochmal durch den Kopf gehen — deutsch Sprach' eben mächtig schwer (oder war das schwierig??)... *al*

Verschieden?

Was ist der Unterschied zwischen Game Light und Light Boy?

Nils Karnitz, Neu Isenburg

Rettet die Spielhallen

Revolution, wohin man in der Computerwelt sieht: Erst Amiga mit 16 Bit und 4096 Farben, dann Ausnutzung des Potentials des PCs mit Grafik- und Soundkarten und schließlich die Renaissance der Konsolen durch die 8-Bit PC-Engine, gefolgt durch die 16-Bitter Mega Drive. Diese wurde vom Automatenriesen Sega mit 1:1-Umsetzungen von teuren Automaten beschert — Spielhallen überflüssig? Auch im Bereich der nicht IBM-kompatiblen Rechner ist eine Besserung seit langem überfällig, aber welche Alternative hat der Benutzer schon im Bereich bis tausend Mark? Anders in der Spielhalle. Wo ist der frühere Reiz überlegener Technik? Der Staat hat die Spielhalle nicht aufhalten können, jetzt wird sie von ihren Schöpfern vernachlässigt. Wenn ich SNK's Spiele auf dem Neo Geo spielen kann, gehe ich nicht extra in die Spielhalle. Es gibt nur drei Wege, die Spielhallen vor dem Anfüllen mit Geldspielautomaten auf Kosten der Unterhaltung zu bewahren:

1. Spielhallen ohne Geldspiel (als Anreiz) ab 12 oder 14 freigeben. Wird der Gesetzgeber nicht mitmachen.

2. Statt teurer Fertigung einfach massenproduzierte Konsolen in die Gehäuse stecken und dazu Spiele ca. vier Monate vor Erscheinen in den Läden schützen. Der Vorteil wäre, daß man die Preise senken könnte und auch Konsolenbesitzer kämen, um Probezuspielen. 1 Mark für drei Leben wäre angemessen.

3. Automatenrevolution. Nicht nur Eliteautomaten (F-15), sondern auch die normalen Gehäuse mit besserer Technik ausstatten — und zwar so, daß sie den Konsolen ca. 5 Jahre voraus sind. Dieser Schritt ist längst überfällig, aber wäre auch für den Benutzer die teuerste Lösung.

Bis nicht Punkt 2 oder 3 erfüllt sind, und sich die meisten Spiele auch noch schlechter spielen als die Konsolenhits, werde ich immer seltener in die Spielhalle gehen, bis mir auch meine letzten Lieblinge langweilig werden. Ganz nebenbei: Ein Dauerfeuerschalter würde das "Baller-Baller"-Image der Spielhallen erheblich verbessern und mangels Krämpfen auch zum 10. Spiel einladen. Till Brückner, Bonn

Tranchieren erwünscht

Als ich mir Eure *Video Games* kaufte, die übrigens sehr schlecht "promoted" wurde und im Handel kaum zu finden war (u.a. weil sie von besonders hellen Zeitschriftenhändlern zwischen den Videozeitschriften versteckt wurde), mußte ich feststellen, daß einige der Testspiele bereits in der *POWER PLAY* getestet wurden. Nun ja, dachte ich, die haben wohl die 1. *Video Games* so nebenbei gemacht, und für die Erstausgabe brauchten sie echte Test-Classics wie "Super Mario World" und "Musha Aleste", und deshalb wurden die Spiele einfach *nochmal* getestet, wogegen ja auch kaum etwas einzuwenden ist.

Gestern kaufte ich mir die *POWER PLAY* 5/91 und war nach dem ersten Durchblättern der Tests sehr sauer. Nach meinem ersten Durchzählen wurden bereits 10 Module in *Video Games* getestet. Ich will Euch nicht unqualifiziert beschimpfen, aber das halte ich doch schlichtweg für eine Frechheit. Es ist doch klar, daß eine Zeitschrift, die zur Zeit nur alle zwei bis drei Monate erscheint, nicht ausreicht, um alle Videospieler umfassend zu informieren, deshalb kauft er sich hauptsächlich die monatliche *POWER PLAY*, anders herum wird die *Video Games* in erster Linie von *POWER-PLAY*-Lesern gekauft, weil man ja sonst nirgends auf das Erscheinen der Zeitschrift aufmerksam gemacht wird. Kurz: Es gibt kaum einen Videospieler, der nur eine der beiden Publikationen liest. Ich kann mir auch beim besten Willen nicht vorstellen, daß Ihr bei der derzeitigen Modul-Schwemme zu wenig Testspiele bekommt.

Interessant ist an dieser Geschichte, daß die doppelt getesteten Spiele teilweise eine andere Bewertung erhielten. Bei den meisten ist der Unterschied zwar gering und ändert nichts am "Fazit", aber z.B. bei Balloon Kid für den Game Boy ist die Beurteilung "Gut", 60% *POWER PLAY* doch etwas anderes als "55%, ... wandert nach ein paar Wochen in der Kommode".

Beendet dieses Verwirrspiel, auch wenn dadurch weniger Tests erscheinen. Mein Vorschlag hierzu ist zwar nicht der neueste, aber mit Sicherheit der Wunsch vieler Videospieler (und Computerspieler): Bitte zwei monatlich erscheinende Magazine, *POWER PLAY* für Computerspiele und *Video Games* für Videospiele, was sonst? Ulrich Arnold, Eschwege

Für die abweichenden Wertungen gibt es einen einfachen Grund: Die redaktionellen Teams von *POWER PLAY* und *Video Games* bestehen zum Teil aus unterschiedlichen Leuten. Da die Wertungen jeweils in ei-

nicht
vorhanden

ner Konferenz mit allen Redaktionsmitgliedern festgelegt werden, läßt es sich nicht vermeiden, daß die Kollegen, die nur bei *Video Games* mitschreiben, ihren eigenen Geschmack bei einigen Wertungen in die Waagschale werfen. *hl*

Waisenknaben

Ich bin als Mitglied einer Strategiespielgemeinde und *POWER PLAY*-Fan über Eure Tests ziemlich enttäuscht. Für uns spielen viele Dinge eine Rolle, die Ihr leider nicht berücksichtigt, z.B. ob mehrere Spieler gleichzeitig spielen können, wie lange ein Zug dauert, ob man ein Nullmodem benutzen kann usw. Von den Softwarefirmen wird unsereins sowieso vernachlässigt. Bei Oil Imperium stören die Actioneinlagen den Spielfluß (Invest, Transworld und Co. sind auf Dauer alle eintönig), bei Kaiser hemmen die Grafiken das Spiel und Supremacy kann man nur alleine spielen. Unser Liebling ist Empire, das zwar nur Zeichensatzgrafik hat, aber echte Strategie, (leider nur) drei Spieler gleichzeitig und einen Map-Editor bietet.

Ich finde es mehr als traurig, daß Benutzer, die zusammen bzw. gegeneinander taktieren wollen, so vernachlässigt werden. Viele gute Spiele scheitern leider an Kleinigkeiten. Wenn ich eine — noch so gute — Grafik fünfmal gegehen habe, reicht mir das. Warum bauen die Programmierer keine "No Graphics"-Menüs ein? Infocoms Spiele haben doch bewiesen, daß es auch ohne Bilder geht. Überhaupt scheitern viele gute Spiele an einer Kleinigkeit zuviel oder zuwenig, deshalb...

***Richtet eine Ideenbörse ein!* Ihr sammelt alles, von winzigen Anregungen über Grafikentwürfe, bis zum fertigen Spiel und leitet es an interessierte Programmierer und Softwarehäuser weiter. Wenn einzelne Softwarehäuser Preise aussetzen, füllen sich die Briefkästen. Ihr profitiert davon, daß Ihr die prämierten Ideen veröffentlichen und über ihre Verwendung berichten könnt.**

Till Brückner, Bonn

Dein Vorschlag mit der Ideenbörse gefällt mir: Vielen von Euch wird sicher die ein oder andere Spielidee auf den Nägeln brennen. Schreibt ruhig an uns, wir veröffentlichen die besten Ideen dann hier im Leserforum.

Was Strategiespiele angeht: Deuschland ist in dieser Hinsicht ein echtes Entwicklungsland — ganz im Gegensatz zu den USA. Sorry: Wenn's nichts (oder nur Mangelhaftes) gibt, berichten wir nur ungerne darüber — lieber testen wir ein gutes Spiel auf einer halben Seite mehr. *al*

Schlägerimage

Eure Gesichter von "Spitzenklasse" bis "Geht so" sind eintönig hoch drei! Da ist Kreativität vonnöten. Und noch was: Ist Michael wirklich Euer Redaktionsschläger? Siehe Bart oder Formatierung der Dungeon-Master-Save-Disk.

Tim Slagman, Bensheim

Dein Wunsch ist uns Befehl. Ab der nächsten Ausgabe wirst Du (höchstwahrscheinlich) neue Bilder von uns bewundern können. Entgegen aller Meldungen rechtfertigt Michael seine Ansichten immer noch mit verbalen Argumenten und läßt seine Hände lieber am Game Boy. *mg*

Zangenbegehr

Als ich in der *POWER PLAY* 4/91 den Bericht über das "Game Mate" sah, habe ich mir vorgenommen, es mir zu kaufen, sobald es in Deutschland erhältlich sein würde. Kaum drei Tage später stand mein Freund vor der Tür, und was hatte er in der Hand? Richtig, das Game Mate. Ich konnte es kaum erwarten, das erste Testspiel zu machen, was sich aber sofort mit dem Einschalten änderte. Wie Zander schon sagte, sind Grafik und Sound nicht gerade berauschend. Und wenn man die "Game Cards" herausnehmen will, muß man entweder Arnold Schwarzenegger sein oder man durchsucht Vaters Werkzeugkasten nach einer Zange, weil man die Dinger sonst nicht herausbekommt. Zwar ist der Batterieverbrauch sehr gering, aber auch das hilft dem "Game Mate" nicht auf die Beine. Ich kann den *POWER-PLAY*-Lesern nur empfehlen, sich das Game Mate nicht zu kaufen.

Aaron Reichenbach, Blankenheim

Sündenfall

Betrifft den Leserbrief "Starke Versuchung" *POWER PLAY* 4/91. Nachdem dieses Thema in letzter Zeit häufiger von einigen Lesern aufgegriffen wird, möchte ich mich hiermit auch einmal dazu äußern. Ich selber bin Besitzer eines ATs. Nun ist es seit nicht allzu langer Zeit so, daß viele neue Spiele zuerst auf MS-DOS erscheinen. Ich hatte z.B. "Monkey Island" zwei Monate vor Erscheinen Eures Testberichtes bereits gekauft. Sollte ich also an einer Stelle trotz aller Versuche nicht weiterkommen, so bin ich auf eine Lösungshilfe angewiesen. Je später diese erscheint, desto länger ist dieses Spiel für mich wertlos. Wenn jemand aber der Versuchung nicht widerstehen kann, dann soll er derweil halt einem Freund die Lösung zur Aufbewahrung überlassen.

Christian Mairgünter, München

Ich muß hier noch einen Nachtrag leisten zu den beiden Leserbriefen. Thema Komplettlösungen. Ich gebe den beiden Lesern völlig recht. Auch ich gehöre zu den glücklichen Amiga-Besitzern und habe das Spiel Monkey Island bestellt. Seit Anfang Januar warte ich (immer noch) auf dieses Spiel. Nach ausgiebigen Telefonaten mit dem Distributor erfuhr ich, daß dieses Spiel erst Mitte März erscheinen wird. Darum kann ich nicht verstehen, daß dieser Leser jenes Spiel bereits Ende Januar bekam. Aber egal, auch ich habe die grünen *POWER PLAY* Seiten durchgelesen und mit Schrecken festgestellt, daß bereits die Komplettlösung über Monkey Islands eingetroffen ist. Das heißt also, daß ich keine Chance habe, das Spiel *vor* der Veröffentlichung dieser Komplettlösung zu bekommen. Und da die Versuchung unheimlich groß ist, laufe ich dauernd in Gefahr, nachzuspicken.

Zu der Antwort von Volker Weitz ein Beispiel:

Angenommen, ich erhalte dieses Spiel, bevor ich eine Komplettlösung zu sehen bekomme. Ich fange an zu spielen. Plötzlich hänge ich an irgendeinem Problem und komme nicht weiter. Da ich aber nicht in der Komplettlösung spicken kann, probiere ich es immer wieder, bis es klappt. Dadurch bekomme ich automatisch mehr Spielspaß, wegen der längeren Freude, die ich am Spiel haben kann. Mit der Komplettlösung schaue ich bei jedem kleinsten Problem nach. Der Druck ist einfach zu groß, da hilft kein heldenhaftes Weiterblättern. Sagt jetzt, es gäbe Probleme, die man nicht ohne weiteres lösen könne. Das mag bei Rollenspielen zutreffen, aber sicher nicht bei einem Lucasfilm-Adventure. Ihr habt sicher auch schon die Spielphilosophie durchgelesen. Diese Spiele leben gerade von dem Gefühl, es selbst gelöst zu haben. Darum bitte ich Euch, uns diese Lösungen nicht sofort nachzuwerfen. Ich bitte außerdem, eine Umfrage zu starten, wie dieses Problem von anderen Lesern beurteilt wird. Ich bin überzeugt, daß der Großteil der Leserschaft auch meiner Meinung ist. Und dann ist es Eure Pflicht, diese angesprochenen Sachen zu ändern.

Daniel Toba, CH-Lustdorf

Es hilft nichts. Wir werden nicht von unserer Praxis abgehen, Tips so schnell wie möglich zu veröffentlichen. Täten wir das nicht, dann würde sich mindestens die Hälfte unserer Leser beschweren, warum wir immer noch keine Lösung gebracht haben. Außerdem wurde die MS-DOS-Version von Monkey Island bereits im letzten Jahr veröffentlicht. Sollen etwa alle anderen darauf warten, bis ein bestimmtes Spiel für jeden Computertyp erhältlich ist? Dann würden teilweise Jahre vergehen und sich die Leute mit Recht beschweren. *vw*

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(—)Chaos strikes back	92%	3/91
3	(—)Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
4	(2) Klax	89%	8/90
5	(3) Ishido	87%	1/91
6	(4) Champions of Krynn	86%	8/90
7	(5) Cadaver	86%	1/91
8	(6) Spindizzy Worlds	86%	2/91
9	(7) Red Storm Rising	85%	10/90
10	(8) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3) Cadaver	86%	10/90
2	(4) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(5) Rick Dangerous II	84%	10/90
4	(7) Paradroid 90	83%	12/90
5	(8) Sim City	81%	10/90
6	(—)Turrican	80%	12/90
7	(9) Turn it	80%	9/90
8	(10)Imperium	79%	8/90
9	(—)Bundesliga Manager	78%	12/90
10	(—)Turrican II	79%	4/91

Stimmt es wirklich, daß sich unsere Redaktion ausschließlich aus "Action-, Rollenspiel und Lucasfilm-Games-Fans" zusammensetzt, wie unser Leser Frieder Wallis unter "Bitte unparteiisch" in *POWER PLAY 5/91* befürchtet? Da wir immer wieder gefragt werden, was wir zu Hause *wirklich* spielen, sind wir für ein paar Stunden in uns gegangen. Auf die Frage "Welches Spiel würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal liebevoll in den Rechner laden?" erstellten Anatol, Martin, Michael, Volker, Winnie und Heinrich ihre Liste persönlicher "Jugendsünden". Für zehn Spielelieblinge wurden Punkte von eins bis zehn vergeben. Das kontroverse Ergebnis präsentieren wir auf diesen Seiten. *wi*

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	92%	7/90
2	(2) Secret of Monkey Island	92%	1/91
3	(3) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
4	(4) Wonderland	88%	10/90
5	(5) Wing Commander	88%	12/90
6	(—)Links	87%	4/91
7	(6) Silent Service II	87%	10/90
8	(7) Ishido	87%	11/90
9	(8) Command HQ	87%	3/91
10	(9) PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(—)Pool of Radiance	82%	11/90
3	(2) Atomino	81%	1/91
4	(3) Turrican II	81%	4/91
5	(4) Buck Rogers	80%	4/91
6	(—)Ultima VI	78%	6/91
7	(6) Tie Break	77%	8/90
8	(6) Pipe Mania	77%	8/90
9	(—)Puzznic	77%	3/91
10	(7) Secret of the Silver Blades	76%	9/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(12) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
12	(13) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
13	(14) Shanghai	Lynx	85%	3/91
14	(15) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
15	(—) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
16	(17) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
17	(18) Probotector	NES	84%	12/90
18	(19) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
19	(20) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
20	(—) John Madden Football	Mega Drive	81%	1/91

"In 5 Minuten ist Weltuntergang": Die POWER-PLAY"-Bestenliste

Platz	Titel	Punkte	Stimmen von
1	Elite	32	al, mh, vw, wi
2	Super Mario-Serie	28	al, mg, ht
3	Secret of Monkey Island	20	wi, ht
4	Tetris	19	al, mg, ht
5	Ultima-Serie	17	al, vw, wi
6	Dungeon Master	17	mh, vw, ht
7	R-Type	14	mg, mh, wi
8	Bard's Tale-Serie	14	vw, wi
9	Populous	11	vw, wi
10	Railroad Tycoon	11	vw, ht

Auf den Rängen: M.U.L.E. (10), Pirates (10), Pool of Radiance (9), Bane of the Cosmic Forge (9), Gunship (9), Infocom-Text (7), Pac-Man-Serie (7), Zack McKracken (7), Manic Mansion (7)

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(3) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(4) Tetris	NES	89%	8/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(8) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(10) Populous	Mega Drive	86%	11/90
10	(11) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
2	(2) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
3	(3) Lemmings	Amiga	92%	2/91
4	(4) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
5	(6) Klax	Amiga	89%	8/90
6	(7) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
7	(8) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
8	(9) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
9	(10) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
10	(11) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
11	(12) Ishido	Amiga	87%	12/90
12	(13) Sim Earth	Mac	87%	2/91
13	(14) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
14	(15) Links	MS-DOS	87%	4/91
15	(—) Klax	C64	87%	10/90
16	(—) Klax	C64	87%	10/90
17	(17) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
18	(18) Cadaver	Amiga	86%	1/91
19	(—) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
20	(19) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90

STARKILLER #10
ZEICHNUNGEN: ROLF BOHNE • TEXTE: HEINZ LEHMANN
Rent an Unhold GmbH Folge 12
DIE STUNDE DES HAUSMEISTERS!
WÄHREND TRANTOR OB UNERWIDERTER ZUNEIGUNG IN SACHEN ULTIMA DARBT, WILL STARKILLER VON TITANO IV FLIEHEN. DOCH WIE SCHMUGGELT ER DIE KOSTBARE ORAKEL-DOSE DURCH DEN ZOLL?
LASSEN SIE MICH MAL EINEN BLICK IN IHRE TASCHE WERFEN...
SCHLUCK...
UND WAS IST DAS?!
FLEGEL!
ÄH... EIN ORDINÄRES ERFRISCHUNGSGETRÄNK... SIE VERSTEHEN? AUF DIESEN HYPERRAUMFLÜGEN WERDE ICH SO LEICHT DURSTIG...
WIR UNTERBRECHEN UNSER REGULÄRES PROGRAMM FÜR EINE DURCHSAGE DER POLIZEI... GESUCHT WIRD DER ENTFLOHENE STRÄFLING STARKILLER, DER AUS DEM STAATSGEFÄNGNIS EINE KOSTBARE DOSE ENTWENDETE...
ABFLUG
GATE 5
AHA!
...FANGT IHN... TOT ODER LEBENDIG!!
V-10
NICHT WACKELN, FREMDLING!
SCHWÄTZER!
PIF!
PAFF!
FUMP!
ZING!
ICH HASSE DAS!
...MACHT WIRKLICH KEINEN SPASS!
AAAAAAAA
GEPÄCK LAGER HALLE 7
IN DIESER GENIALEN TARNUNG KOMMT DER SEKRETÄR SEINEM ZIEL NÄHER!
HALLO, MÄDELS! ÄH... ICH BIN DER NEUE HAUSMEISTER. IN DER SCHATZKAMMER MUSS EINE GLÜHBIRNE AUSGEWECHSELT WERDEN, HI HI HI...
WIR UNTERBRECHEN DIESE HANDLUNGSEBENE FÜR EINE WICHTIGE INFORMATION. MEHRERE BESORGTE LESER FRAGTEN BEI UNS AN, »WIE WIR DENN SO BESCHEUERT SEIN KÖNNTEN, DEN DÄMLICHEN SEKRETÄR AN BORD VON ULTIMAS RAUMSCHIFF ZU SCHICKEN...«
...IHRE ANTEILNAHME RÜHRT UNS, ABER UNTERSCHÄTZEN SIE NICHT DIE INTELLEKTUELLEN FÄHIGKEITEN DES SEKRETÄRS! OB SEINES SELBSTERHALTUNGSTRIEBS VERFIEL ER AUF DIE IDEE, SICH IM TARNKLEID EINES HAUSMEISTERS DEM ZIELOBJEKT ZU NÄHERN!!!

FORTSETZUNG FOLGT...

nicht
vorhanden

POWER TIPS

Heft 7/91

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Paradroid 90	62
Brat	62
Secret of the Silver Blades	62
Gremlins II	65
Khalaan	68
Captive	69
Savage Empire	70
Dragon Wars	70
Space Quest IV	70
Obitus	74
Dr. Bobo antwortet	
Cadaver, Neuromancer, Future Wars, Tunnels 'n Trolls, Die Antwort zu Cosmic Bane, Larry 2, The Jetsons, Sorcerer get all the Girls	79

Videospieletips

Wonderboy II	80
Super Wonderboy	80
Phantasy Star II	80
Space Harrier II	80
Bomber Boy	80
Gradius III	80
Burai Fighter	80
Rainbow Kids	81
Ghostbusters	81
Cat Trap	82
Super Mario World	82
Thunder Force III	82
Teenage Turtles	82
Bugs Bunny	84
Musha Aleste	84
Bonze Adventure	85
Mega Man II	85
Fortress of Fear	85
The Guardian Legend	85
Rambo III	85
Sword of Vermillion	85
Enduro Racer	86
E-Swat	86
The Adventures of Lolo	86
Mega Man	86
Metroid	86
Amazing Penguin	86
Boomer's Adventure	86
Clue Book	
Eye of the Beholder Teil 1	87

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

QUELLENHINWEIS:
Bild: "The Art of D&D"
® 1985 TSR, Inc.

Paradroid 90

Jürgen Peham aus Amstetten in Österreich hat ein paar grundsätzliche Tips zusammengestellt.

— Im allgemeinen gilt: Das Übernehmen der Roboter ist einfacher, als sie durch Schüsse zu zerstören.

— Die beste Erfolgsstrategie ist, wenn man einfach der Reihe nach die verschiedenen Decks von den Androiden säubert. Hierbei sollte man folgendes beachten:

Immer zuerst eine kleine Roboterklasse übernehmen, zu der man relativ einfach gelangt. Am besten eignen sich die unbewaffneten Droiden. (Reiniger, Bote und Servierer).

Erst dann sollte man sich an die Übernahme größerer Einheiten wagen. Nur im Notfall, wenn kein "kleiner" Robot in der Nähe ist, kann man auch sofort mit der 101-Einheit ein Kampfkaliber zum Logikduell herausfordern.

Es bereitet übrigens keine größeren Schwierigkeiten, auch mit der 101-Einheit den 999-Commander zu übernehmen. Man hat jedoch eine größere Sicherheit, denn wenn man verliert, werden zwar beide Roboter zerstört, man behält jedoch noch seine Minieinheit.

Das Logikduell

Meistens ist hier die richtige Seitenwahl entscheidend. Man sollte vor allem darauf achten, daß man:

— so viele Verteiler (aus 1 mach 2) wie möglich,

— so wenig Sammler (aus 2 mach 1) wie möglich,

— so viele Nachschußeinheiten (hält länger Energie) wie möglich,

— so wenig Farbenumfärber wie möglich auf seiner Seite hat.

Anfangs färbt man so schnell wie möglich die Felder ein, zu denen der Computer keinen Zugang hat. Sie bedeuten einen sicheren Gewinn (z.B. das Feld in der Mitte eines Verteilers). Danach darauf achten, wo der Computer seine Einheiten plaziert, und kurz danach auf denselben Feldern plazieren. Da man später gesetzt hat, gewinnt man das Feld (außer der Computer benutzt eine Nachschußeinheit auf dem jeweiligen Feld). Vorsicht: Nachschußeinheiten halten auf jeden Fall länger als die normalen Einheiten. Jetzt dürfte es keine Schwierigkeiten mehr beim Übernehmen geben. *vw*

Der "Lemmings"-Boom nimmt noch immer kein Ende. Also noch einmal: Wir können leider keine weiteren Codes veröffentlichen. Es gibt doch noch genug andere gute Spiele, auf die Ihr Euch stürzen könnt. Sicher seid Ihr in der Zwischenzeit schon alle eifrig dabei, uns einen schnuckligen Playersguide zu basteln. Schließlich warten 150 Spiele auf Euch und Eure Sammlung. Bei eventuellen Fragen über Aussehen und Gestaltung des Guides wendet Euch vertrauensvoll an Winnie oder mich.

Jetzt mal eine Frage an all die armen Rollenspieler, die sich mit "Bane of the Cosmic Forge" herumschlagen. Ich schätze mal, es hat noch keiner geschafft, dieses Mammutwerk zu lösen. Sollte aber ein Held unter Euch sein, der tatsächlich den kosmischen Griffel in Händen hält, bitte umgehend eine Lösung zusammenbasteln und an uns schicken. Das ist ein fast sicherer Kandidat für die 500-Mark-Prämie. Bin mal gespannt, ob jemand schneller ist als Michael und ich?

In diesem Sinne, frohes Monsterplätten,

Volker

Secret of the Silver Blades

In diesem Monat könnt Ihr Euch wieder, zusammen mit Christian Iagow, in die "Forgotten Realms" stürzen. In Level 2 befreien wir einen blinden Magier, der uns fragt, ob wir Freunde des Schwarzen Zirkels wären. Ich antworte ehrlich. Er erzählt uns seine Geschichte und gibt uns das Codewort, um den Schutzzauber zu deaktivieren, der seinen Schatz östlich des Gefängnisses schützt: NACACIA. Kurz vor der Treppe zum 1. Level schaffen wir uns den Verrückten vom Hals. In Level 1 hören wir uns die Informationen der Gefangenen an und besorgen den letzten Schlüssel. Nun verlassen wir das Dungeon und marschieren von dort aus durch die Crevasse zum Castle. Wenn Monster kommen, wird man von ihnen bis zum nächsten Durchgang verfolgt. Wir sehen auf dem Weg Anzeichen einer Entführung und hören auch eine Frau schreien. Wir nehmen immer denselben Weg, den auch die Kidnapper genommen haben. Irgendwann stoßen wir dann auf dieselben.

Es stellt sich heraus, daß die Entführte die Sekretärin aus Phlan ist. Dieses Mal erzählt sie uns über einen Schatz im Nordwesten. Aber als wir an besagter Stelle ankommen, steht dort nur ein Teleporter, in dem sie schnell verschwindet. Sie hatte uns belogen, um ihre Flucht zu sichern. Um sie viel-

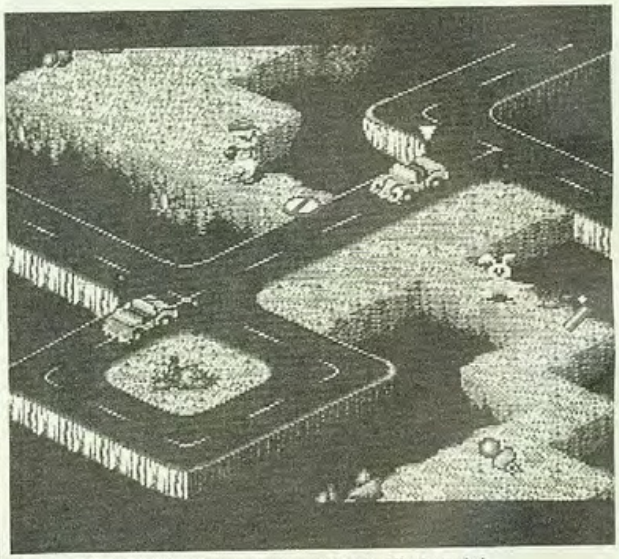
TIP DES MONATS

Brat (Amiga)

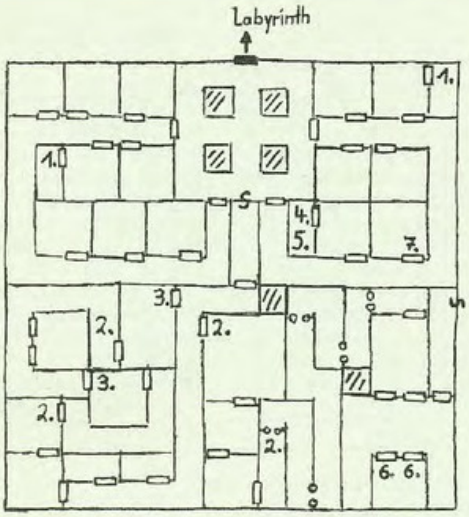
Der Tip des Monats ist klein, aber fein: Judith Renner aus Marburg hat den wilden Buben sicher durch alle Gefahren gesteuert und schickt uns als erste alle Levelcodes für Brat. Wir freuen uns natürlich besonders, das eine Dame den ganz fixen Burschen zeigt, wo der Hase im Pfeffer liegt.

1. BISHIGMO
2. MIHEMOTO
3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKITAGO
7. ITSANONO
8. MOZIMATO
9. HOZITOMO
10. MOKITEMO
11. ZUMOHATO
12. CHANASTU
13. NAGAITSU

vw



Brat durch alle Gefahren zu steuern ist kein Kinderspiel

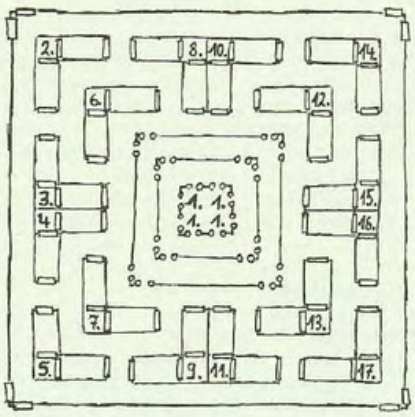


OLD MINISTRANTIVE BUILDING
(BLACK CIRCLE HQ)

Legende:

= Wand
= Tuer
= Ausgang
= offener Durchgang
= Geheim- bzw. Illusionstuer
= nicht betretbares Feld

1. Raum eines Offizieres
2. Magier
3. Gragnak Ulfrim, die Sekretaerin
4. Raum des Kommandeurs
5. Teleporter
6. Inneres Heiligtum (und Teleporter)
7. Waffenkammer



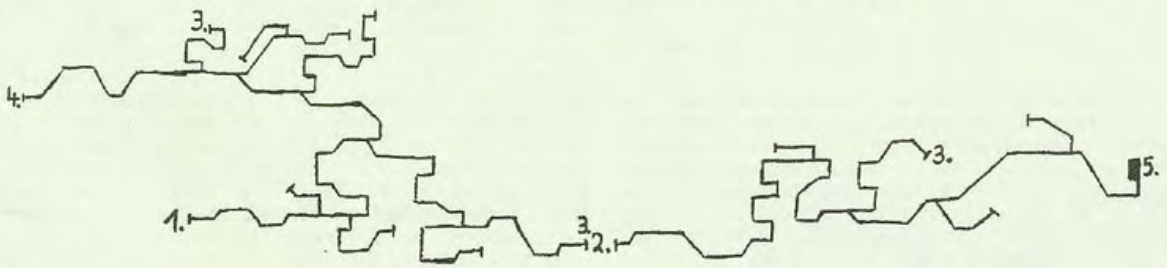
WELL OF KNOWLEDGE

Legende:

= Wand
= Tuer
= Ausgang
= offener Durchgang

1. Brunnen der Weisheit
2. Teleporter zu NEW VERDIGRIS
3. " " CREVASSE (NW)
4. " " DUNGEON (LEVEL 8)
5. " " CASTLE (LEVEL 3)
6. " " MINE (TEMPLE LEVEL)
7. " " DUNGEON (LEVEL 2)
8. " " DRAGON'S HOARD
9. " " CREVASSE (S)
10. " " BLACK CIRCLE HQ (SO)
11. " " DUNGEON (LEVEL 10)
12. " " CASTLE (LEVEL 1 / SO)
13. " " CASTLE (LEVEL 1 / NW)
14. " " SMALL TREASURE ROOM
15. " " CREVASSES (NO)
16. " " DUNGEON (LEVEL 4)
17. " " BLACK CIRCLE HQ (NO)

a. Ausgang zum LABYRINTH



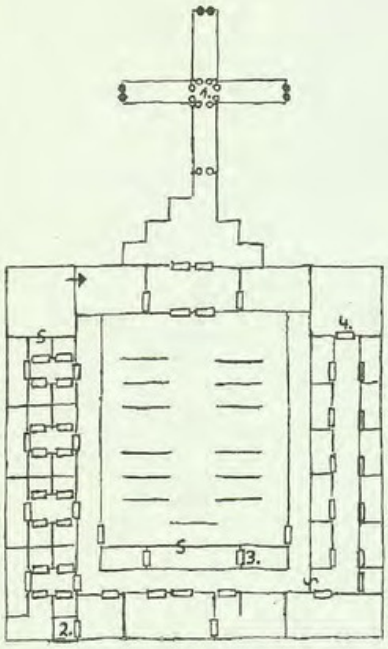
CREVASSE

Legende:

= Weg
= Ende eines Weges / Ausgang

1. DUNGEON (LEVEL 1)
2. FROST GIANT VILLAGE
3. TELEPORTER
4. LABYRINTH
5. CASTLE (LEVEL 3)

Dem Geheimnis der silbernen Klinge auf der Spur

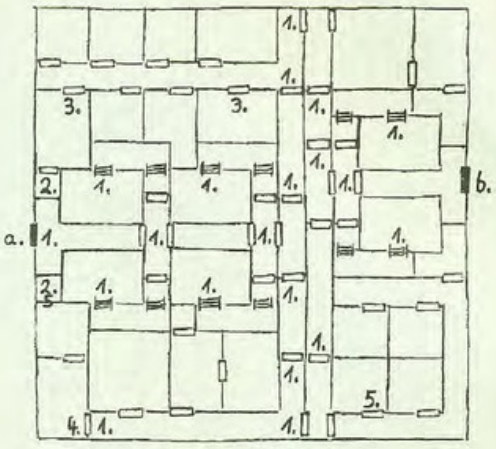


MINE (TEMPLE LEVEL)

Legende:

- = Wand
- = Tuer
- = geschlossener Durchgang
- = offener Durchgang
- = Geheim- bzw. Illusionstuer
- = nur von einer Seite begehbare Tuer

1. Flaschenzug
2. Teleporter
3. Tempelschatz
4. Derf Strongarm



FROST GIANT VILLAGE

Legende:

- = Wand
- = Tuer
- = Geheimtuer
- = Ausgang
- = Treppe

1. 'Frost Giants'
2. Schatz
3. 'White Dragons'
4. Koenig der 'Frost Giants'
5. Frauen und Kinder

a. Ausgang zu CREVASSE (Richtung DUNGEON)
b. Ausgang zu CREVASSE (Richtung CASTLE)

Auf zur letzten Schlacht: Hydras sind keine leichten Gegner.

leicht noch zu erwischen, eilen wir sofort hinterher. Doch sie bleibt verschwunden. Aber damit die Reise nicht umsonst war, hinterließ sie uns einen Beutel Gems. Nun aber gehen wir den langen Weg zum FROST GIANT VILLAGE. Dort gibt es leider ein kleines Problem: Die Jungs mögen uns nicht! Sie glauben, wir würden zum Schwarzen Zirkel gehören und durch das Auftauen des Eises ihre Behausungen zerstören. Es ist ein sehr langwieriger Aufenthalt in dem Dorf, da hinter fast jeder Tür eine Wache steht. Irgendwann gelangen wir in die Unterkünfte von Frauen und Kindern. Wir erzählen ihnen, daß wir auch Feinde des Schwarzen Zirkels sind. Eine der Frauen führt uns daraufhin zum König, dem wir unsere Geschichte noch einmal erzählen. Wir sollen dieses aber erst einmal beweisen, und so müssen wir zwei Kämpfe gegen den Schwarzen Zirkel durchstehen. Aus Dankbarkeit überreicht er uns hinterher seinen Schatz.

Wir wenden uns weiter dem Schloß zu. Auf dem Weg dorthin werden wir oft von Dread Guards angegriffen, welche schwer zu besiegen sind. Vor dem Eingang des Schlosses sehen wir Oswulf gegen den Schwarzen Zirkel kämpfen. Nach Hilfestellung unsererseits erscheint uns sein Geist, nimmt seinen Stab und gibt uns magische Waffen. Nun können wir das Castle betreten. Gleich am Anfang werden wir von Sargatha, der Kastellanin des Dreadlords, begrüßt. Sie gibt uns eine Schriftrolle, die wir erst einmal durchlesen. Die Rolle explodiert und gleich danach greifen einige Medusen an. Wenn man die Rolle ohne Durchlesen unterschreibt, wird man ins Dungeon (Level 10) in eines der Gefängnisse teleportiert. In den Nischen warten wir und bemerken, daß sich die Wand gedreht hat. Aber um wieder herauszukommen, müssen wir einen Hebel umstellen. In dem Level 3 finden wir nur einen Schatz, einen Teleporter zum Brunnen und zwei Treppen. Die eine führt ins nächste Stockwerk, die andere ins Dungeon (Level 1) an die Stelle, die vorher blockiert war. Wir nehmen die Treppe ins Level 2. Hier finden wir viele Schätze. In einem Raum erhalten wir nach einem Kampf ein Amulett, das die Wächter in der nordwestlichen Schatzkammer vertreibt.

Wir stoßen auch auf eine Patrouille, die nach ihrer Vernichtung ein Paßwort hinterläßt: STEELEYE. Auch treffen wir im Südosten Sargatha wieder, die uns ein paar Monster entgegensendet. Man sollte sie nicht verfolgen, da man ansonsten in eine Falle läuft, mit der man ins Gefängnis des Dungeons (Level 10) versetzt wird. Die Storm Giants verkaufen uns eine Karte des unteren Teils dieses Levels. Wenn uns auf dem Weg zum Ausgang Wachen begegnen, sagen wir ihnen das Paßwort. Kurz vor der Treppe flüstert uns ein Mund zwar ein anderes Paßwort zu, aber nach Eingabe desselben greifen die Wachen an. Das Level 1 ist bis auf einen Schatz und einen Teleporter leer. Als uns der Lich zum ersten Mal begegnet, lassen wir ihn die erste Attacke durchführen. Aber sein Angriff verpufft absichtlich neben der Gruppe. Ein anderer Durchgang wird von einer Strahlenbarriere geblockt. Als ich die Tür auftreten will, fliegt aus Zufall eine Fledermaus dagegen und wird pulverisiert. Aber nichtsdestotrotz breche ich die Tür auf und erfahre, daß es nur eine Illusion war. Die nächsten verschlossenen Türen werden mit den drei

Schlüsseln geöffnet: silver key — gold key — brass key. Einmal wird uns eine Frage gestellt, deren Antwort wir beim Brunnen abholen: Oswulf. Nachdem wir die letzte verschlossene Tür geöffnet haben, greifen uns die größten Hydras, die wir jemals gesehen haben, an. Jedes Exemplar hat 16 Köpfe und kann bis zu achtmal angreifen. Im nächsten Raum erwartet uns der schwerste Kampf des ganzen Abenteuers: Wir müssen gegen den Dreadlord, fanatische Priester und Storm Giants kämpfen. Die beste Waffe gegen alle diese Kreaturen: Ice Storm. Aber nachdem wir den Körper des Lichs vernichtet haben, müssen wir noch dessen Geist in die ewigen Jagdgründe schicken. Es stellen sich uns Iron Golems und Medusen in den Weg. Nach diesem Kampf ist das Spiel beendet: Wir sehen den befreiten Geist Eldamars mit dem Oswulfs verschwinden, finden im Nordwesten des Raumes einen Teleporter und holen uns die Gratulation des Brunnens ab. Wenn wir nach New Verdigris kommen, sind alle Geschäfte leer, denn die Einwohner tanzen auf den Straßen und feiern uns. Hier noch einige Tips zum Bekämpfen der Monster: — der Blick der Medusen kann mit einem Spiegel reflektiert werden — Iron Golems sind immun gegen Magie und können nur mit Waffen +3 und darüber verletzt werden — wenn viele Fire Giants an einer Stelle stehen, Ice Storm zaubern — Margoyles können nur mit Magie vernichtet werden — wenn man gegen Magier und Kämpfer antritt, immer zuerst die Magier ausschalten.

vw

Gremlins II — The new Batch

Max Kunze aus Reutlingen ist unter die Kammerjäger gegangen und kennt sich aus in der Gremlin-Bekämpfung.

— Allgemeine Tips:

Man sollte grundsätzlich immer in der Mitte eines Bildes stehen, damit man nicht von links oder rechts angreifenden Gremlins überrascht wird. Die Wege der ankommenden Feinde gut merken, sie wiederholen sich immer. Nie zu lange in einem Bild stehenbleiben, sonst kommt ein Gremlin mit einem Raketenrucksack, gegen den man kaum eine Chance hat.

— Level 1

Durch den ersten Level kann man ohne Schwierigkeiten laufen. Man muß sich nur vor den umkippenden Schränken in 3 und 9 in acht nehmen. Gute Waffen nie vergessen, sie können sehr nützlich sein: Der Diskus fliegt weit und bewährt sich auch im Nahkampf. Der Zweifachstrahler hat nur eine kurze Reichweite, ist aber wichtig, da die Angreifer oft von zwei Seiten kommen.

Der Dreifachstrahler ist eine gute Waffe, wenn es darum geht, von schräg oben kommende Gremlins in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Am Ende des ersten Levels in Bild 12 springt man auf den Aktenschrank mit der herausspringenden Schublade und dann auf die Gallerie. Aber Achtung, dort fallen zwei Bodenplatten heraus, die man überspringen muß. Nun das "G" berühren. Es erscheint Gizmos Kiste. Nun geht man zum Lift und fährt in den zweiten Level.

— Level 2

In den Studios läuft man bei Bild 2 gleich auf den Aufzug und fährt in Bild 3. Von dort aus kommt man mit einem Sprung am Ende des Bildes nach 5. Von dort weiter nach 7 und springt, wenn der Aufzug im Bild nicht mehr zu sehen ist, im hohen Bogen nach 6. Wenn alles geklappt hat, sollte man nun wieder auf dem Aufzug stehen. Von dort aus fährt man auf die Gallerie in 7 und springt am Ende auf die obere Gallerie in 5. Man springt nun zu "G" und hat die Uhren um ein paar Stunden vorgestellt. Dann geht es hinter Bild 8 über den Friedhof nach 10 und dort zum Lift und in den dritten Level.

NEU! **18-KARAT** NEU!

Tilsiter Str. 7 • 6454 Bruchköbel • Tel. 06181/78130 und 71547

Unser Angebot für SIE:		Amiga	Atari	C-64	PC
4D Sports Boxing		75,90*	75,90*	-	75,90
Antares	DA	69,90	-	-	-
Bane of the Cosmic		82,90	-	-	87,90
Bards Tale 3	DA	69,90	-	52,90	75,90
Brain Artifice		a. A.	a. A.	-	-
Brat	DA	64,90	64,90	-	-
Carcharodon		a. A.	a. A.	-	-
Chuck Rock	DA	64,90	64,90	-	-
Cohort	DA	75,90	75,90	-	-
Crimewave	DA	64,90	64,90	-	75,90
Cybercon 3	DA	64,90*	64,90*	-	75,90*
Drachen von Laas	DV	64,90	64,90	-	64,90
ECO-Phantoms		64,90	64,90*	-	64,90*
Elite Plus	DA	-	-	-	92,90
Eye of the Beholder		75,90*	-	-	75,90
Fate Gates of Dawn		a. A.	a. A.	-	a. A.
Gauntlet 3		a. A.	a. A.	-	-
Go	DV	64,90	64,90	-	64,90
Gods	DA	64,90	64,90	-	-
Killing Cloud	DA	64,90	64,90	-	-

Unser Angebot für SIE:		Amiga	Atari	C-64	PC
Lexicross	DA	-	-	-	75,90
Logical	DA	57,90*	57,90*	39,90*	64,90*
Mario Andretti		a. A.	a. A.	-	a. A.
Metal Mutant		a. A.	a. A.	-	-
Midwinter 2		a. A.	a. A.	-	a. A.
Moonshine Racer	DA	64,90	64,90	-	-
NAM 1965-75	DA	75,90	75,90	-	87,90
Navy Seals	DA	69,90*	69,90	-	-
PGA Tour Golf	DA	69,90	-	-	69,90
Railroad Tycoon	DA	81,90	-	-	81,90
Revelation	DA	55,90	55,90	-	61,90
Shadow Dancer		a. A.	a. A.	a. A.	-
Sim City & Populous	DA	67,90	67,90	-	67,90
Sim Earth		-	-	-	92,90
Skull & Crossbones	DA	69,90	69,90	38,90	69,90
Space Quest 4		-	-	-	92,90
Super Cars 2	DA	64,90	64,90	-	-
Sword & Galleons	DV	69,90	-	-	-
Ultima 6		-	-	56,90	81,90
Wing Comm. Mission 2		-	-	-	46,90

TEL: 06181/78130
06181/71547
Mo.-Fr.: 10-21 Uhr
Sa.: 9-18 Uhr

Aktuelle Preisliste:
Amiga, Atari, C-64, PC nur gegen 1 DM frank. Briefumschlag erhältl.

SONDERLEISTUNGEN:
Karton: 4,00
Express: 8,00
Testen: 3,00

VERSAND
NN: 8,00
VK: 5,00
frei: ab 3 Spiele

DA = deutsche Anleitung
DV = Spiel + Anleitung
* = Vorbestellung
Preise & Druckfehler vorbeh.

THE SOFTWARE MANIACS
DIE SPEZIALISTEN
»HOTLINE« 030/6944862

	PC	Amiga	ST
Amiga Speichererweiterung	-	94,95	-
Amiga Mouse	-	39,95	-
A-10 Tank Killer	84,95	79,95	79,95*
Bandit Kings o Anc. China	84,95	79,95	-
Bards Tale 3	69,95	69,95	-
Bards Tale 4 (Dragonwars)	69,95	64,95	-
Bane of the Cosmic Forge	84,95	84,95	-
Brat	-	61,95*	61,95*
Buck Rogers	69,95	69,95	-
Cadaver	72,95*	64,95	64,95
Centurion Def. of Rome	69,95	64,95*	-
Champions of Krynn	66,95	64,95	72,95*
Chaos Strikes Back	-	59,95	62,95
Command HQ	89,95	-	-
Curse of the Azure Bonds	59,95	69,95	72,95
Death Knights of Krynn	72,95	64,95*	-
Dragonflight Special Edition	-	69,95	69,95
3-D Construction Kit	119,95*	119,95*	119,95*

Wir haben mehr auf Lager !!

	PC	Amiga	ST
Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95
Eye of the Beholder	69,95	64,95*	-
F-15 Strike Eagle 2	82,95	69,95*	69,95*
Falcon MK II	i.V.	-	-
Fate - Gates of Dawn	72,95*	64,95*	64,95*
Flight of the Intruder	84,95	i.V.	i.V.
Genghis Khan	84,95	79,95	-
Gods	-	64,95	64,95*
Great Courts 2	69,95*	64,95	64,95
Hero Quest (MB/Gremlin)	-	59,95	59,95*
Imperium	72,95	64,95	64,95
Kings Quest 5	89,95	-	-
Lemmings	69,95*	59,95	59,95
Legend of Faerghail	72,95	64,95	64,95
Links	89,95	-	-
Links Zusatzkurse	39,95	-	-
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
Mario Andretti Racing	69,95*	64,95*	-

Neu: Joysticks + Hintbooks !!

! Neu im Programm ! ★ NES ★ Game Boy ★ Mega Drive ★ Lynx ★ Master System ★

	PC	Amiga	ST
Midwinter 2	74,95*	69,95*	69,95*
MiG 29 Fulcrum	84,95	79,95	79,95
Might & Magic 3	i.V.	-	-
Monkey Island (dt.)	70,95	59,95	70,95
M.U.D.S.	69,95	64,95	64,95*
NAM 1965-75	84,95	69,95	69,95
PGA Tour Golf	64,95	64,95	-
Pirates	59,95	59,95	59,95
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95*
Powermonger	72,95*	68,95	68,95
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*
Railroad Tycoon	80,95	74,95*	74,95*
Red Baron	89,95	-	-
Rings of Medusa 2	72,95*	64,95*	64,95*
Secret of the Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*
Silent Service 2	82,95	79,95*	79,95*
Sim City Architecture 1 o. 2	39,95	39,95*	39,95*
Sim Earth	89,95	i.V.	i.V.

Täglich Neuheiten !!

	PC	Amiga	ST
Skie or Die	69,95	64,95	-
Skulls & Crossbones	69,95*	64,95	64,95
Sorcerers get all the Girls	72,95	-	-
Soundblaster-Karte	350,-	-	-
Space Quest 4	89,95	-	-
Super Monaco Grand Prix	-	59,95	59,95
Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Transworld	69,95	65,95	65,95
Ultima 5	70,95	70,95	70,95
Ultima 6	79,95	79,95*	-
Ultima W1 Savage Empire	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dreams	79,95*	-	-
UMS 2	79,95	69,95	69,95
Warlords	67,95	64,95	-
Wing Commander	79,95	79,95*	-
W.C. Secret Missions 1 o. 2	39,95	-	-
Wonderland	84,95	72,95	72,95

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Preise gelten, solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8DM Versandkosten, bis 200 DM: 6DM, bis 400 DM: 4DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 13 bis 20.30 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.30 bis 20.30 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versuchts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (05.05.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Goepel Hirling Pyla GbR

Schwein sein heißt fein sein, denn:

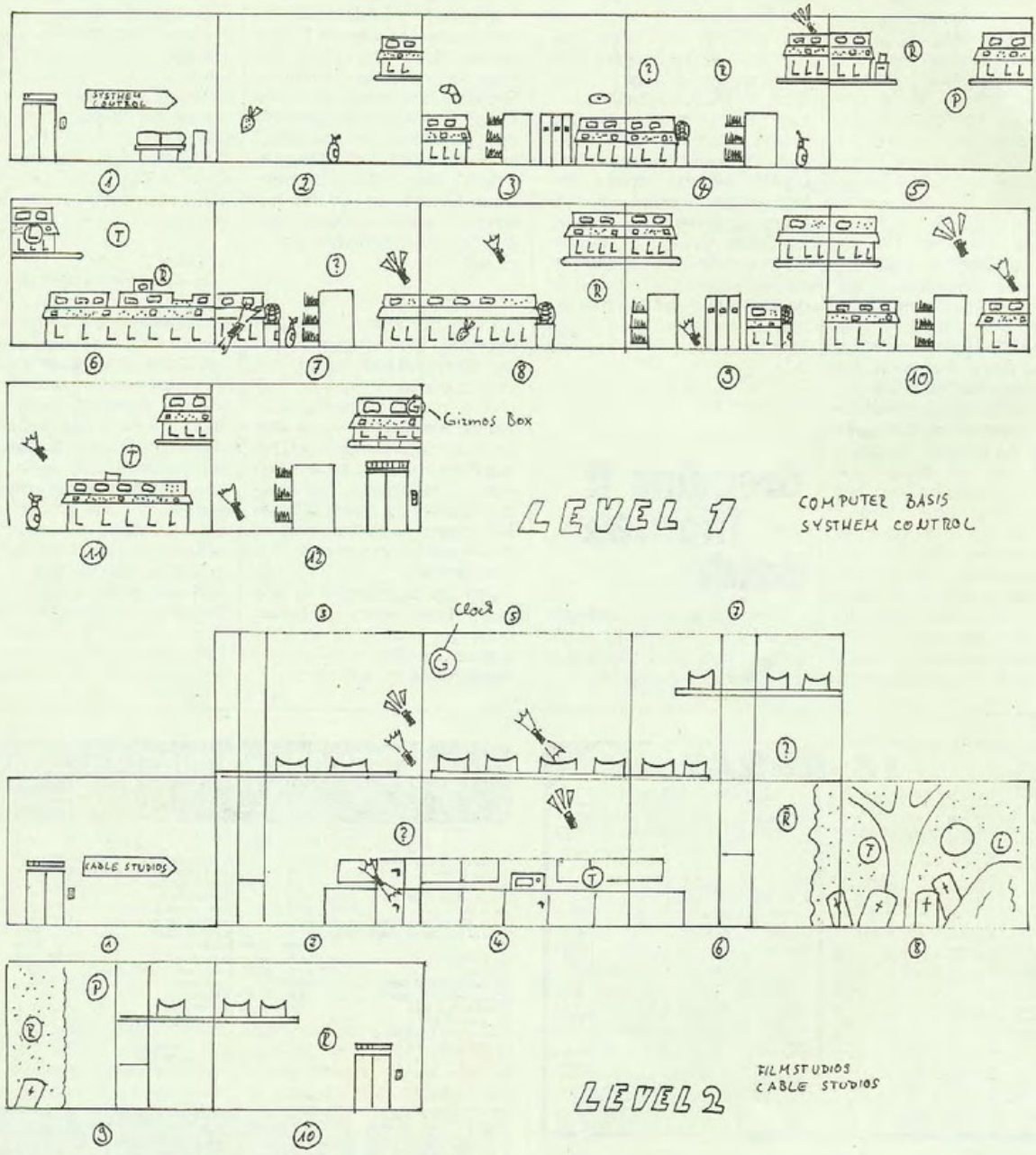
Unsere Spiele sind preiswert - aber nicht billig, weil wir nicht unser ganzes Geld mit Werbung verpulvern!

BRAIN ARTIFICE für

Amiga, PC, Atari ST, C64, CPC

Wir suchen ständig gute Software (Spiele und Anwendungen) für den europäischen und amerikanischen Markt. Wir bieten faire Konditionen. Fragen kostet nichts, und wir fressen auch keinen auf! Wir sehen uns jede Software an!!!

Soft EnterpriseS Nordstraße 10, D-W 3579 Gilserberg 1
Tel.: (0 64 51) 21 994 Fax: (0 64 51) 222 90
Händleranfragen erwünscht. Zwischenverkauf vorbehalten.



— Level 3

Im Tierversuchslabor läuft man von 1 nach 7, aber Achtung vor dem Gremlin, der sich hinter dem Schrank versteckt und mit Erdbeeren wirft. Vor den Küssen der Gremlin-Lady müßt Ihr Euch ebenfalls in acht nehmen. In 7 angekommen, springt man auf den Stuhl am Ende des Bildes und weiter geht's in 8. Marschiert zu den Reagenzgläsern und von dort auf die oberen Schränke. Dort das "L" nicht vergessen und weiter auf dem Schrank nach 9. Am Ende des Schrankes einen wagemutigen Sprung zum "G", und das Wasser ist abgeschaltet.

— Level 4

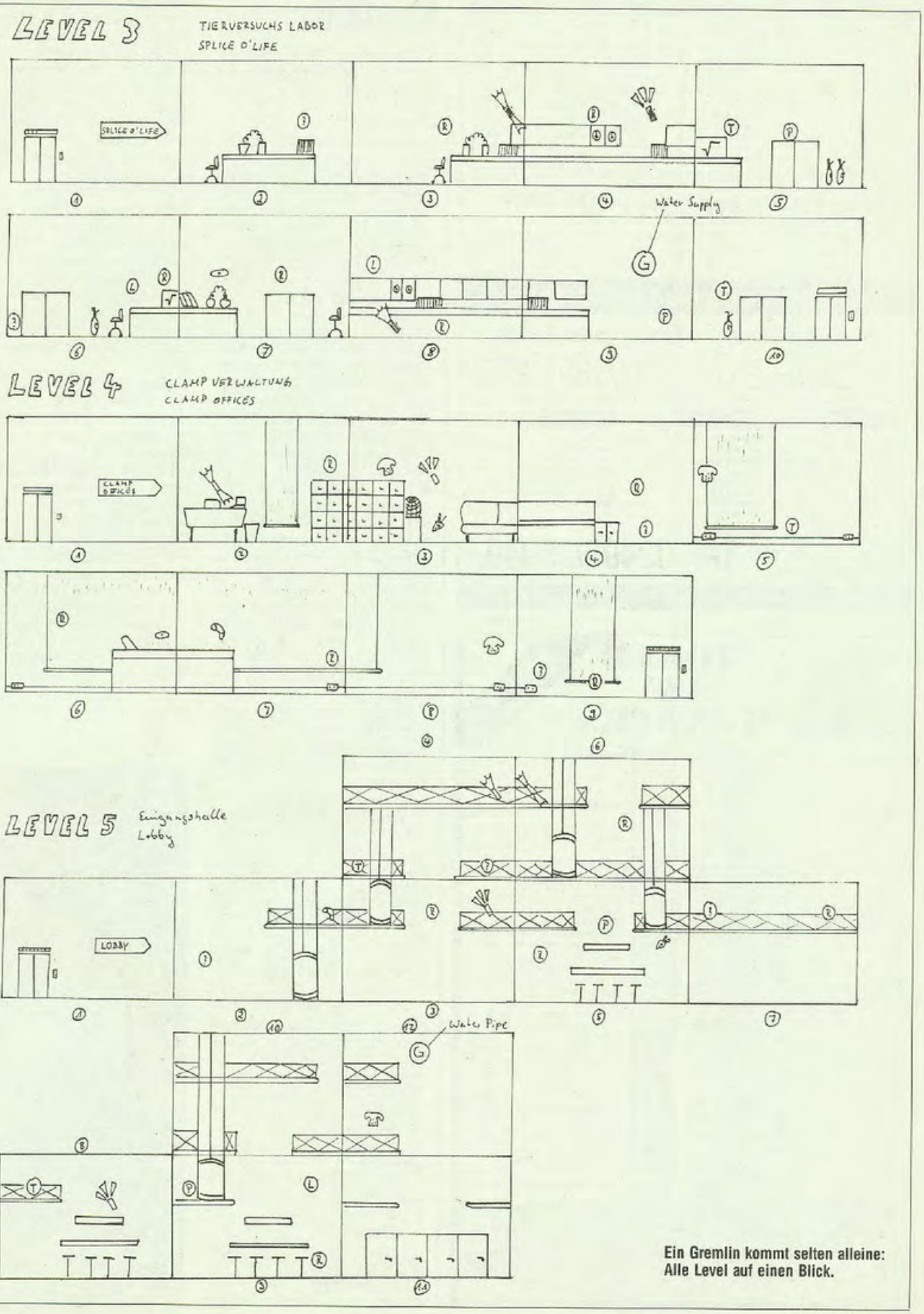
Nun wird es schwer, denn man muß den "Electric Gremlin" töten. Dies geht nur mit den Telefonhörern oder Gizmos Hilfe. Man läuft von 1 nach 9 und stellt sich neben das "R". Man zerstört alle Gremlins und wartet, bis der "Electro Gremlin" sich an die Steckdose heftet. Dann nimmt man das "R" und läuft Richtung Lift. Nun kommt Gizmo angeflogen, erledigt den Rest und wir sehen uns in der Lobby wieder.

— Level 5

Die Lobby ist recht schwer zu meistern, da viele Feinde unterwegs sind. Man sollte alle Umwege vermeiden und sofort von 1 nach 9 laufen. In 9 angekommen, springt man auf eine Hocker, hoch auf die Plattform und von dort zum Lift auf der Gallerie. Man fährt in Bild 10, und dort ganz oben läuft man nach rechts und springt in einem weiten Sprung nach 12 auf die oberste Gallerie. Von da aus mit eine Sprung "G" berühren und in 11 von der Lobby ins Freie zu einem schönen Finale.

— Legende

R = Gizmo als Rambo
L = ein Leben
P = 1000 Punkte
T = 1 Minute mehr Zeit
? = R,L, P oder t
G = einer der fünf wichtigen Gegenstände *vw*



Ein Gremlin kommt selten alleine: Alle Level auf einen Blick.

MR-Soft

Hier spielt der Chef selbst!

	AMIGA		ATARI ST		PC/AT
Buck Rogers kompl. dt.	89,90	Chaos strikes back	59,90	Buck Rogers kom. dt. VGA	89,90
Budokan	68,90	Dragon Flight	69,90	Eye of the Beholder VGA	75,90
Chess Champion 2175	75,90	Dungeon Master dt.	59,90	F-15 Strike Eagle	77,90
Curse o. t. Azure Bonds	75,90	Elvira kompl. dt.	69,90	Gunboat	59,90
F-19 Stealth Fighter	69,90	Great Courts II *	68,90	Hard Nova	75,90
Indianapolis 500	68,90	Indiana Jones dt.	68,90	Monkee Isl. kpl. dt. VGA	89,90
Ishido	59,90	Klax	45,90	Railroad Tycoon	84,90
Klax	45,90	M1 Tank Platoon	69,90	Red Baron	84,90
Lotus Esprit	59,90	Mig 29 Fulcrum	84,90	Secret Weapon of the Luftw.	*
Metall Masters	59,90	Monkee Island kpl. dt. *	89,90	Sim Earth dt.	89,90
Midwinter	83,90	Paradroid	59,90	Transworld	69,90
Power Up	69,90	Pirates dt.	56,90	Wing C. Mission I	39,90
Railroad Tycoon	*	Speedball II *	59,90	Wing C. Mission II *	39,90
Team-Yankee	69,90	Turrican	53,90	Wonderland	89,90
Wings 0,5 MB	69,90	Ultima V *	76,90	**Soundblaster**	**333,00**

* = wird erwartet • Versandkosten DM 8,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347

Montag-Samstag von 10.00-19.00 Uhr

Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

!!! NEUERÖFFNUNG !!! NEUERÖFFNUNG !!!

Der neue Videospielversand im Kreis Aachen

POWER-GAMES

MEGA DRIVE	GAME GEAR	GAME BOY
Valis III	Super Shinobi	Parolius
Maja Hunter Yoko	Devellish	Nubunagas Ambition
Super Airwolf	Psychic World	Chessmaster
Midnight Resistance	G-Loc	NFL-Football
Veritex	F-Swat	Fin. Fantasy Legend
Gynoug	Woody Pop	Dragons Lair
KA GE KI	Head Busters	Final Reverse
Ambition of Caesar	Super Wolf	M. Funken

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen

Tel. 02405/93940

Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt.

WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

TOP AKTUELL:		C-64	Amiga	Atari	PC
3D Construction Kit	DA	72,90*	-	119,90*	119,90*
Antares	DA	-	69,90*	-	-
Armour Geddon	DA	-	64,90	-	-
Bane of the Cosmic		-	89,90	-	69,90
Bards Tale 3	DA	49,90	69,90	-	76,90
Brat	DA	-	64,90	64,90	-
Buck Rogers	DV	-	89,90	-	-
California Games 2		-	-	-	a. A.
Champion of Raj	DV	-	69,90*	69,90*	69,90
Chuck Rock	DA	-	64,90	64,90	-
Cohort		-	76,90	76,90	-
Crimewave	DV	-	64,90	64,90	76,90
Encounter		-	59,90	59,90	-
Eye of the Beholder		-	76,90*	-	76,90
Fate Gates of Dawn		-	a. A.	a. A.	-
Ghengis Khan 2	DA	-	89,90	-	89,90
Gods	DA	-	64,90	64,90	-
Hero Quest (Gremlin)	DV	42,90*	64,90	64,90*	64,90*
Hydra	DA	39,90*	49,90*	49,90*	-
Last Ninja 3	DA	49,90	a. A.	a. A.	-
Mario Andretti		-	a. A.	-	-
Megatraveller 1		-	76,90	76,90	82,90
Midwinter 2		-	a. A.	a. A.	-
Moonshine Racer	DA	-	64,90	64,90	-
NAM 1965-75	DA	-	76,90	76,90	89,90
Navy Seals	DA	-	69,90*	69,90	-
PGA Tour Golf		-	59,90	-	69,90
Predator 2	DA	42,90	64,90	64,90	64,90
Railroad Tycoon	DA	-	82,90*	-	82,90
Return of Medusa	DA	46,90*	69,90*	69,90*	76,90*
Revelation		-	59,90	59,90	59,90
Search for the King	DA	-	82,90	-	76,90
Skull & Crossbones	DA	42,90	69,90	69,90	69,90
Space Quest 4 VGA		-	-	-	89,90
Super Cars 2	DA	-	64,90	64,90	-
Ultima 6		59,90	-	-	89,90
Wing Commander		-	-	-	82,90
* Mission Disk 1		-	-	-	42,90
* Mission Disk 2		-	-	-	42,90
Wonderland	DA	-	76,90	76,90	82,90

VERSANDKOSTEN:

NACHNAHME: 8,- Vorkasse: 4,-

VERSANDKOSTEN FREI:

BESTELLUNGEN AB: 90.00 DM nur für lieferbare Artikel gültig!

Vorbestellungen:

Spiele, die mit einem * gekennzeichnet sind, waren **bei Anzeigenschluß** (7.5.91) **noch nicht lieferbar!** Diese Spiele können **SIE** jetzt schon bestellen und werden am selben Tag nach Erscheinen ausgeliefert! Vielleicht sind **SIE** schon da!

Lösungsbücher:

Bane of the Cosmic	dt.	29,90
Chaos strikes back	dt.	29,90
Dragonflight	**dt.**	**19,90**
Dragon Wars		29,90
Dungeonmaster	dt.	29,90
Elvira	dt.	29,90
Eye of the Beholder	dt.	29,90
Kings Quest 1-5 je	dt.	29,90
Legend of Fairghail	dt.	29,90
Operation Stealth	dt.	29,90
Secret of Monkey	dt.	29,90
Ultima 6	dt.	29,90

andere Bücher auf Anfrage!

DA = deutsche Anleitung, DV = komp. in deutsch • Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

1000 BERLIN	5650 SOLINGEN	6000 FRANKFURT	8700 WÜRZBURG
VERSAND: Bernd	VERSAND: Chris	Versand & Laden Spiel & Hobby Marktplatz 39 6231 Schwalbach/Ts Tel.: 06196/3276 Mo.-Fr.: 10-13/14-19 Sa.: 10-14	Versand: Thorsten Tel.: 06029/7192 Mo.-Fr.: 13-19 Uhr Sa.: 9-12 Uhr
Tel.: 030/3246326	Tel.: 0212/201398		
Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 17-21 Uhr Sa.: 9-14 Uhr		

Khalaan

Claus-Peter König betätigt sich als Wüstensohn und schickt uns Tips aus dem Orient.

— Armeen

Wenn man Armeen aufbaut, kann das sehr teuer werden, und man verliert sehr schnell die Kontrolle. Daher die Rationen pro Mann und Monat sehr kurz halten:

3 Einheiten Geld (cash)
15 Einheiten Essen (food)
30 Einheiten Wasser (water)

pro Mann und Monat.

Allein eine Armee um die 200 Mann würde etwa 600 Einheiten Geld, 3000 Einheiten Essen und 6000 Einheiten Wasser verbrauchen. Armeen nur losschicken, wenn man es sich auch leisten kann. Wenn die Armeen bereit sind, sollte man etwas in unmittelbarer Umgebung angreifen. Ein unabhängiges Fort ist da sehr vielversprechend. Es lohnt sich immer mit zwei Armeen anzugreifen. Die erste kämpft, während die zweite in Reserve bereitsteht. Wenn die erste Armee bereits erfolgreich das Fort genommen hat, daß Fort-Icon anklicken und "military" auswählen. Die "supply" Option auswählen und die Armee als Unterstützung für das Fort zurücklassen.

Mit der zweiten Armee kann man jetzt weitere "Freundschaftsbesuche" bei irgendwelchen anderen Diktatoren machen.

— Stürmen eines Forts

Wenn man ein Fort stürmen will, sind die Chancen sehr gering, daß man damit Erfolg hat. Falls man nun doch stürmen will, sollte man seine Armee so nahe wie möglich an das Fort heranbringen. Jetzt die "Offensiv"-Option aus dem Military-Menü anwählen und nicht die Nerven verlieren.

— Andere Angriffsmethoden

Warten, bis das Opfer dicht genug herangekommen ist und dann aufspringen — Bingo, es hat geklappt. Diese Methode hat sich gegen andere Armeen bewährt. Zuerst einen Spion aussenden, der die Stärke der gegnerischen Armee ausmacht, und dann eine große Armee aufbauen und angreifen. Nach dem Kampf gleich wieder nach Hause und die Beute nicht vergessen.

— Kämpfen

Bogenschießen wird wohl die erste Methode sein, die man anwendet. Die Feinde werden versuchen außerhalb der eigenen Reichweite zu gelangen. Immer in Bewegung bleiben und versuchen den Pfeilen der Gegner auszuweichen. Eine gute Methode ist, immer erst zu zielen, dann bewegen und zum Abschluß schießen. Beim Schwertkampf ist es sinnvoll mit dem "Rundumschlag" zu arbeiten.

— Seeschlachten

Grundsätzlich sollte man vermeiden dem Gegner zu nahe zu kommen. Rammen sollte man gar nicht erst versuchen, meist gehen beide Schiffe verloren. Also auf Distanz bleiben und Bogenschützen und Kanonen einsetzen. Gelegentlich den Abstand ändern, damit der Gegner sich nicht einschießen kann.

— Handel treiben

Schlösser kaufen. Auf diese Art gewinnt man Leute und alles, was sonst noch so in einem Schloß steckt.

Eine Armee aussenden und genügend Verpflegung ausgeben. Dann eine Karavane benutzen, um den Rest der Habseligkeiten aus dem Fort zu retten. Jetzt das Fort an einen Nachbarn verkaufen. Hat er es gekauft, sofort in die Offensive gehen und das Fort angreifen. Dies sollte man aber nicht zu oft machen, selbst der friedlichste Nachbar wird so auf Dauer sauer.

— Sicherung des Schlosses

Stationiert immer eine ausreichend große Armee in Euren Mauern, sonst habt Ihr bald einen Nachbarn auf dem Hals. Durch Bestechung könnt Ihr Soldaten von anderen Diktatoren abwerben. Ein Spion kann sich über die momentanen Preise informieren.

— Brot und Spiele

Nicht nur im alten Rom war diese Devise sehr wirksam, auch bei Khalaan sollte man Soldaten und Zivilbevölkerung bei Laune halten. Wenn die Kasse stimmt, steht auch die jeweilige Stadt hinter Euch.

Auf keinen Fall sollte man die Zügel schleifen lassen. Auch nicht zu großzügig mit Geld sein, sonst sind die einzelnen Forts bald unabhängig, und man muß sie mit großem Aufwand zurückerobern. *vw*

Captive

Die schlampige Anleitung zu "Captive" ist eine Zumutung. Martin Örlick aus Mannheim beseitigt die Anfangsschwierigkeiten.

— Starten

Zuerst installiert man den Chip im Gehirn des Roboters. Nach der Namensgebung klickt man auf der Sternenkarte den Planeten Butre an. Er ist durch ein kleines grünes Leuchtfeuer gekennzeichnet.

Nach Erreichen des Planeten und Einnahme einer stabilen Orbit-Position läßt man den Lander absetzen. Der Eingang zur Basis befindet sich in unmittelbarer Nähe. Die Hinweistafel nimmt man mit, sie bringt nachher beim Händler 200 Goldstücke.

— Butre

An der rechten Wand im ersten Gang befindet sich eine der lebensnotwendigen Steckdosen. Fast man mit der Cursor-Hand zuerst in die Steckdose und anschließend an den Körper eines Roboters, so lädt sich dessen Batterie wieder auf. Aber Vorsicht, berührt die aufgeladene Hand etwas anderes als den Körper oder eine Batterie, so wird der Gegenstand vernichtet. Am Ende des Ganges bemerkt man, daß ein Wandsegment auf Rollen steht drückt man mit der linken Maustaste oder "Clr Home" auf das Vorwärts-Icon, so verschiebt sich die Wand und der Zutritt ist frei.

— Handel und Wandel

Nach den ersten Kämpfen im ersten Raum sollte man überprüfen, welche Roboter die meisten Erfahrungspunkte gesammelt haben. Die besten Zwei gehen natürlich dann auch voraus. Aufgesammelte Goldsäcke können im Inventar zusammengelegt werden, wenn ein Sack auf den anderen gelegt wird. Das Gold braucht aber nicht dauernd mitgeschleppt werden. Da die Händler einer Basis untereinander verbunden sind, gibt man sein Geld immer beim ersten Händler ab. Man sollte es aber vor der Zerstörung der Station wieder abholen.

Wichtig ist es, die Erfahrungspunkte für "Brawling" auf 24 zu setzen. Nun kann man beim richtigen Händler einen Satz Battle-Gloves der Marke Super kaufen. Auf Butre ist das die beste Waffe, die man bekommen kann. Zur Vorsicht kauft man gleich mehrere, da die Dinger mit der Zeit verschleißen. Nachdem man alle Feinde besiegt hat, rüstet man sich bei den verschiedenen Händlern mit dem vorerst notwendigen Material aus. Eine Einkaufsliste mit den wichtigsten Gegenständen folgt im Anschluß. Hat man alles gefunden, setzt man die gefundene Sprengladung im Kopf eines der Reaktoren ein und begibt sich blitzartig zum Ausgang.

— Einkaufsliste

Folgende Ausrüstungsgegenstände sind unbedingt auf Butre einzukaufen:

HAMO HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Telefon: 021 62 / 1 2073

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST	64er
A 10 Tank Killer	SIM	84,50	89,50	89,50	-
Action Stations	SIM	74,50	99,50	-	
AMOS Game Basic		**99,50**	**STOS dt 79,50**		-
ADV. Destroyer Simulator	SIM	69,50	69,50		
Airline Transport Pilot	SIM	-	**99,50**	-	-
Apprentice	ACT	54,50	-	54,50	
Armour Geddon	STR	64,50	-	-	
Atomino	GES	**64,50**	**69,50**	**64,50**	-
B.A.T.	ADV	89,50	-	-	
Back to the Future 3	ADV	**59,50**	-	**59,50**	-
Bandit Kings of China	STR	**84,50**	-	**o. A.**	-
Bane of the Cosmic Forge mithilfe Komplettlösung	ROL	99,50 109,50	-	99,50 109,50	-
Bards Tale 3	ROL	**74,50**	**74,50**	-	**69,50**
Betrayal	ADV	79,50	-	79,50	
Blue Max	SIM	74,50	84,50	-	
Buck Rogers kpl. deutsch mithilfe Komplettlösung	ROL	89,50 99,50	89,50 99,50	-	
Bundesliga Manager	SIM	49,50	59,50	49,50	39,50
Cadaver	ADV	64,50	-	64,50	-
Champions of Krynn	ROL	64,50	74,50	o. A.	59,50
Champions of the Ray	STR	64,50	64,50	64,50	
Chaos Strikes Back dt. mithilfe Komplettlösung	ROL	64,50 74,50	-	64,50 74,50	-
Curse of the Azure Bonds	ROL	69,50	74,50	69,50	64,50
Das Boot	SIM	**74,50**	**89,50**	-	-
Das Swordmages	ADV	74,50	74,50		
Death Knights of Krynn	ROL	**o. A.**	**74,50**	-	**69,50**
Disk	GES	69,50	69,50	69,50	-
Drachen von Laas	ADV	**64,50**	**64,50**	-	-
Dragon Wars	ROL	64,50	69,50		84,50
Duck Tales	ADV	64,50	64,50		
Dungeon Master	ROL	64,50	-	64,50	
Elite (PC Elite-Gold)	SIM	**69,50**	**89,50**	-	-
Elvira, Mistress	ADV	74,50	94,50	74,50	-
Europeen Superleague	SIM	64,50	64,50	64,50	
Eyes of the Beholder	ROL	o.A.	79,50		
F15 Strike Eagle II	SIM	o.A.	99,50		
F16 Combat Pilot	SIM	64,50	-	64,50	49,50
F 16 Falcon	SIM	**74,50**	**89,50**	**74,50**	-
F16 Falcon Mission Disk	IDO	49,50	-	49,50	-
F16 Falcon Mission Disk 2	IDO	49,50		49,50	-
F16 Falcon 2	SIM	-	o. A.	-	
F 19 Stealth Fighter	SIM	**69,50**	**84,50**	**69,50**	-
Feudal Lords	SIM	**69,50**	-	-	-
Finesse DTP-Programmkpl. deutsch			**179,-**		
Flight 4.0 Designer	SIM	-	89,50	-	-
Flight of the Intruder	SIM	o.A.	99,50	o.A.	-
Flood	ACT	64,50	-	64,50	
Geoworks Ensemble kpl. deutsch			**369,-**		
Gengis Khan	SIM	84,50	84,50	-	-
Hero Quest (Gremlin)	ACT	**59,50**	-	-	-
Heroes Quest 2 (Sierra)	ADV	89,50	89,50		
Heroes Quest (Sierra)	ADV	89,50	89,50	89,50	-
Hill Street Blues	AAC	**59,50**	-	**59,50**	-
Hunt for the Red October	SIM	64,50	-	-	49,50
Imperium	STR	64,50	74,50	64,50	
Indiana Jones Adventure	ADV	64,50	69,50	69,50	-
Indianapolis 500	SIM	64,50	64,50		
Invest	SIM	59,50	74,50	59,50	39,50
James Pond Under Water Agent	ACT	59,50	-	59,50	
Kaiser	SIM	99,50	-	99,50	-
Kick Off 2	SIM	54,50	64,50	54,50	37,50
Kick off 2 Final Whistle	IDO	**39,50**	-	**39,50**	-
Kings Quest 5 16 col EGA	ADV	-	89,50	-	
Kings Quest 5 256 col VGA	ADV	-	109,50	-	
Knights of the Sky	SIM	o.A.	89,50	-	

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST	64er
Legend of Faerghail	ROL	69,50	69,50	69,50	-
Leisy Triple Pack	ADV	119,50	119,50	119,50	-
Lemmings	ACT	59,50	o.A.	59,50	-
Links dt. Ant. VGA	SIM	-	89,50	-	
Links Courses Bountiful	ZUS	-	44,50	-	
Links Courses Firestone	ZUS	-	44,50	-	
Lords of Doom	ADV	64,50	69,50	64,50	39,50
Lotus Esprit Turbo	SIM	64,50	-	64,50	-
M 1 Tank Platoon	SIM	84,50	84,50	84,50	-
Mads	ACT	67,50	74,50	-	
Manchester United	SIM	58,50	64,50	64,50	37,50
Megatraveller 1 MB	ADV	84,50	84,50	-	
Metal Masters	ACT	69,50	-	69,50	
Midwinter 2	STR	**o. A.**	**o. A.**	**o. A.**	-
Mig 29 Fulcrum	SIM	79,50	89,50	79,50	
Monopoly	STR	**79,50**	-	-	-
Moonbase	STR	-	**99,50**	-	-
Mystical	ACT	69,50	69,50	69,50	
NAM 65-75	STR	79,50	89,50	79,50	
Nightshift	ACT	54,50	54,50	-	
Oil Imperium	STR	49,50	49,50	49,50	39,50
Panza Kick Boxing	SIM	69,50	74,50	69,50	-
PC Globe 4.0		-	**149,00**	-	-
PGA Tour Golf	SIM	64,50	64,50	-	
Pirates	STR	64,50	64,50	64,50	49,50
Player Manager	SIM	49,50		49,50	
Plotting	STR	59,50		59,50	-
Populous	SIM	64,50	64,50	64,50	-
Power	ACT	79,50	-	-	-
Powermonger	SIM	69,50	79,50	69,50	-
Prince of Persia	ADV	74,50	74,50	74,50	-
Railroad Tycoon	SIM	**79,50**	**84,50**	-	-
Red Baron	SIM	-	**89,50**	-	-
Return of Medusa	STR	**o. A.**	-	**o. A.**	-
Romance of Three Kingd.	STR	**109,50**	**109,50**	-	-
Savage Empire	ROL	-	**79,50**	-	-
Search for the King	ADV	**84,50**	-	-	-
Secret of the Monkey Island mit dt. Komplettlösung	ADV	69,50 79,50	-	69,50 79,50	-
Secret Weapons d. Luftwaffe	SIM	o. A.	o. A.	-	-
Sim City	STR	69,50	64,50	69,50	49,50
Sorcerers Get of the Girls	ADV	-	74,50	-	
Space Quest 4	ADV	-	89,50	-	
Speedball 2	ACT	64,50	-	59,50	-
Spirit of Excalibur	ADV	**74,50**	-	-	-
Star Control	ACT	69,50	74,50	-	49,50
Stratego	STR	-	79,50	-	
Sim Earth	SIM	o. A.	89,50	-	-
Supercars 2	SIM			59,50	-
Swiv	ACT	64,50	-	84,50	-
Team Yankee	SIM	72,50	82,50	79,50	-
Terr and the Ghost	ACT	64,50	-	64,50	-
Trans World	SIM	69,50	74,50	69,50	39,50
Turrican 2	ACT	59,50	-	59,50	-
Ultima 5	ROL	69,50	79,50	69,50	64,50
Ultima 6	ROL	o. A.	89,50	-	74,50
Ultimate Ride	ACT	59,50	-	59,50	-
Unendliche Geschichte 2	ADV	74,50	79,50	-	-
U.M.S. 2	STR	79,50	79,50	79,50	-
Warlords	ACT	69,50	69,50	-	-
Wild West World	SIM	89,50	-	-	-
Wing Commander	SIM	o. A.	79,50	-	-
mit deutscher Anleitung - auch zu SM I + 2				94,50	-
Wing Commander Secret Mission 1	IDO	-	-	44,50	-
Wing Commander Secret Mission 2	IDO	-	-	44,50	-
Wings	SIM	74,50	-	-	-
Wings of Fury	ACT	59,50	74,50	64,50	-
Wolfpack	SIM	74,50	84,50	-	-
Wonderland	ADV	79,50	89,50	o. A.	-
Xiphos	ADV	64,50	64,50	64,50	-

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag, bitte System angeben.

Hardware für alle!

512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 Uhr abschaltbar	99,-
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern, Megabit Technologie, vierstellige AKKU-Uhr, abschaltbar unentbehrlich für jeden AMIGA 500, Spitzenqualität	129,-
2 MB Int. für A2000 (bis 8 MB) von BSC, absolute Spitzentechnik	479,-
3,5 Ext. Diskdrive mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189,-
.5 Laufwerk für AMIGA 2000 intern	159,-
BTX Interface Zum Anschluß von AMIGA an das Postmodem BIGT 03	89,00
Laser Game System phantastisches Grafikerlebnis für alle AMIGA/ST/PC inklusive Omegas Loir als CD	ab DM 189,-
Fujitsu DL 1100 24 Nadel Printer mit Farboption und speziellem Treiber für AMIGA Workbench/dt. Handbüchern color	1089,-
mono	989,-

Mäuse für alle!

High Res. Maus für AMIGA/ATARI 280 dpi mit Mousepad	69,-
Rakeware Mäuse für AMIGA/ATARI/PC	72,-
Optical Maus für AMIGA/ATARI – die ohne Kugel mit PAD	119,-
Optical für PC-NS und PC kompatibel mit PAD und Software	129,-
Infrarotmäuse für PC und AMIGA/ST ohne Kabel, gutes Handling	199,-

Joysticks für alle!

Competition Star für AMIGA/ST/C 64	39,50
Competition Star für XT/AT inkl. Steckkarte mit 2. tem Port	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/C 64	89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT	99,50
Winner 1000 Analog für PC	69,50

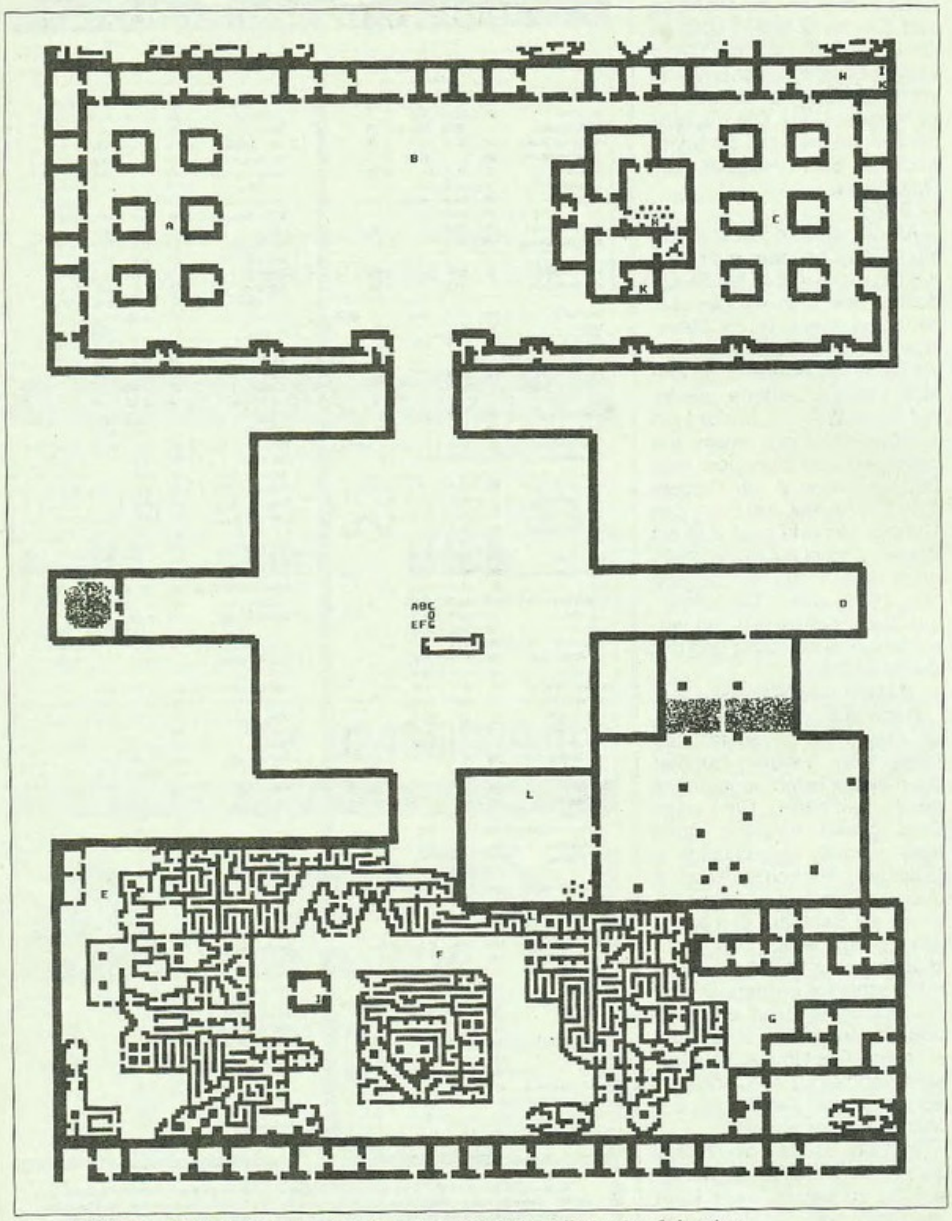
Sound für alle!

Roland Soundboard LAPC-1 das PC Klangerlebnis	1089,-
AD Lib Sound Board mit Jake Box Software für XT/AT	239,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	299,-
Sound Blaster deutsche Anleitung – kein Druckfehler	349,-

PD Software für AMIGA

!!!BEI NEU NEU bei HAMO – Public Domain Software mit gedruckten deutschen Anleitungen, garantiert Virenfrei, mit Verify kopiert zum Beispiel: SCHACH/ETIKETTENDRUCK oder VIRUS-EX auch für Harddisk – jeweils DM 7,95 – ständig gesucht neue gute PD-Programme.

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00.
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr • Anrufbeantw. 24 Std. • Fax 02162/12074
Bestellungen schriftlich: HAMO K. Rösges • Rolkenstr. 235 • 4060 Viersen 1.
SEGA • NINTENDO • ATARI Lynx • Micro Genius • PC Engine • NEO GEO • Konsolen & Games (Japan/USA)
Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten, Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.



Die unterirdische Stadt im Herzen von Eodon: Das Labyrinth verliert seine Schrecken.

Optic 2-Root Finder: gibt zuerst die Richtung zur Basis an. In der Basis den Weg zum Ausgang und dann zum Lander. Mit ihm findet man auch die Planeten, auf denen eine Basis ist. Zeigt er nach der Landung immer noch auf den Lander, kann man getrost wieder abfliegen.

Optic 3-Mapper: zeigt nach Einschalten die aktuelle Position. Mit der rechten Taste auf dem Mapper-Bildschirm setzt man eine Markierung, mit den linken Tasten schaltet man in eventuell vorhandene Etagen um. Scrollen läßt sich der Mapper-Bildschirm mit Hilfe der Cursor-Hand.

Optic 4-Radar: zeigt, ob sich ein Feind in unmittelbarer Nähe befindet.

Optic Super-Visor: Ein Nachtsichtgerät, reicht das Geld nicht aus, so schnell wie möglich nachkaufen.

Camera: Die Kamera ist nützlich, um besonders gefährliche Feinde bequem auszuschalten.

Ferner wichtig, aber anfangs zu teuer:

Dev-Scape Basic Antigrav: ermöglicht das Laufen an der Decke und das Benutzen von Deckendurchbrüchen.

Dev-Scape Super Deflector: läßt Geschosse der Angreifer auf sie selbst zurückprallen.

Deckendurchbrüche sind nicht in jeder Basis auf Anhieb zu erkennen. Hier hilft ebenfalls der Mapper, der Aufstiege in gelber Farbe, Abstiege in grüner Farbe darstellt. Eine weitere Gemeinheit sind unsichtbare Wandöffnungen. Sie sind nur auf dem Mapper in schwarzer Farbe dargestellt, auf dem Bildschirm sehen sie wie eine solide Wand aus.

— Stationen

Nach Verlassen von Butre sollte man in der ersten Zeit die schwereren Planeten wie Phupet, Seavy oder Quoonel meiden. Quoonel sollte sowieso der letzte der zehn Planeten und Monde sein, den man zerstört. Hier gibt es die besten Waffen und Ersatzteile, für die man allerdings eine ganze Menge Erfahrungspunkte braucht. Je höher Eure Robotic-Erfahrung ist, desto bessere Ersatzteile könnt Ihr in Eure Roboter einbauen. Die ersten fünf Basen sollte man dazu benutzen, einigermaßen vernünftige Waffen zu bekommen. *vw*

Savage Empire

Klaus Söllner aus Nürnberg hat das Tal Eodon nach zwei Monaten und fünf Tagen erfolgreich verlassen und wandelt wieder unter den normalen Sterblichen. Außerdem hat er uns eine Karte der unterirdischen Stadt gezeichnet, um die hoffnungslos verwirrten Seelen der anderen Abenteurer von der Ziellosigkeit zu befreien. Der Ein- bzw. Ausgang ist in der Mitte, die Buchstaben kennzeichnen Transportfelder. *vw*

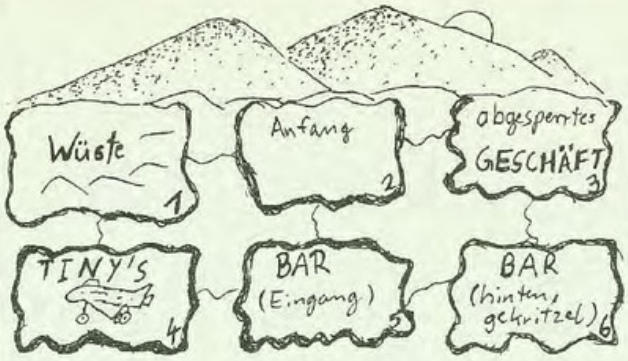
Dragon Wars (Amiga)

Skillpoints gefällig? Kein Problem, dank Krzysztof Galczuk aus Bremen.

Geht in Purgatory die "Apsu Waters" hinunter und betretet den Tempel von Irkalla. An einer Stelle lauft Ihr über die Abyss und bekommt fünf Skillpoints. Anschließend geht Ihr zurück nach Purgatory, speichert ab und wiederholt diesen Vorgang so oft, bis Ihr genug Punkte habt. Dann könnt Ihr auf die Reise gehen. *vw*

Space Quest IV

Hier ist sie, die Lösung für "Space Quest IV"! Reza Memari aus Vaterstetten bereiste zusammen mit Roger die Galaxis. Roger Wilco kommt, nachdem er in "Space Quest III" die "Two Guys From Andromeda" von Scum Software befreit hat, zum Planeten Magnetheus, um dort eine Rast zu machen. Wie es der Zufall so will, hat er



dort sein erstes Problem: Die bösen Schergen von Vohaul wollen Roger Wilco töten. Glücklicherweise kommen zwei Unbekannte ins Spiel, die unseren Helden in letzter Sekunde retten können! Sie sind aus der fernen Zukunft und helfen Roger, anhand eines Zeitlochs, genau dorthin zu kommen...

Space Quest XII — Vohaul's Revenge:

Es kann hin und wieder vorkommen, daß ein Cyborg auf dem Bildschirm auftaucht. Dann heißt es, sich entweder schnell in einen unerreichbaren Winkel zu verkriechen und zu hoffen, daß er vorbeiläuft, oder schnell um ein Bild ausweichen. Er folgt einem nicht und wenn, dann nur aus Zufall. Hat der Cyborg seine Opfer erst einmal im Visier, so ist es auch schon um sie geschehen.

In Xenon angekommen, gehen wir ein Bild nach rechts, um dort ein Seil, das auf dem Schrotthaufen im Vordergrund liegt, zu nehmen. Links in diesem Bild sind außerdem zwei rote Rohre, hinter denen wir uns verstecken, um das Seil auf dem Boden auszulegen. Schon bald läuft ein batteriegetriebener Hase durch die Gegend. Wenn er über die Schlinge läuft, ziehen wir kurz an! Nach einem herzzerreißenden Schrei können wir den Hasen im Rucksack verstauen. Im "Inventory"-Fenster betrachtet man den Hasen genauer — und siehe da, eine Batterie wird sichtbar.

Zwei Bilder rechts untersucht man das Gefährt: Im Handschuhfach ist ein Laptop, den wir einfach mitgehen lassen. Im "Inventory"-Fenster benutzt man die Batterie mit dem Taschencomputer. Der Laptop hat nun Saft und wir mehr Punkte.

Wir gehen nun zu Bild 6, wo wir den Gully, der in der Mitte plaziert ist, anheben. Im Untergrund nehmen wir das leere Glas und untersuchen die Schreibtischunterlage. Ein Film, in dem das Landesoberhaupt zu Roger spricht, folgt. Danach betätigen wir den Hebel an dem Rohr und steigen hinein.

Hier absaven! Man gehe bis ans Ende nach links und dann nach unten. Wenn Ihr auf eine Leiter stoßt, dann seid Ihr genau richtig. Keine Panik, wenn der Schleim Euch verfolgt, nur stehenbleiben und mit dem vorhin gefundenen Glas eine Schleimprobe nehmen. Dann schnell die Leiter nach oben.

Wieder kommt ein Filmchen. Wenn die Schergen ausgestiegen sind, geht man aus dem Gulli raus. Absaven! Im Panzer befindet sich ein Objekt, das wir NICHT nehmen. Wir gehen lieber nach rechts, wo wir schnell in das wunderschöne Raumschiff steigen. Ab geht's in den Supercomputer. Hier nach links gehen und sofort in den gelandeten Gleiter steigen. Es folgt eine Abfrage...

Den Code, der auf der Anzeige im Raumschlitten steht, muß man sich unbedingt aufschreiben. Jeder der Codes ist sechsstellig und völlig verschieden von Spiel zu Spiel. Für diesen Code muß man die erste Ziffer so lassen und den Rest des Codes umgedreht eintippen. So wird z.B. aus 123456 (statt Ziffern seht ihr Zeichen!) 165432. Let's do the Time Warp!

Space Quest X — Latex Babes of Estros:

Aussteigen, absaven und dann nach links stellen, bis

Neu Softworld Neu

SUPERFAMICOM ab DM 400,--
GAME GEAR DM 299,--
MEGA Drive ab DM 300,--
C-64
ATARI ST
MS-DOS
GAMEBOY

Bei unseren Preisen Stehen Sie Kopf!

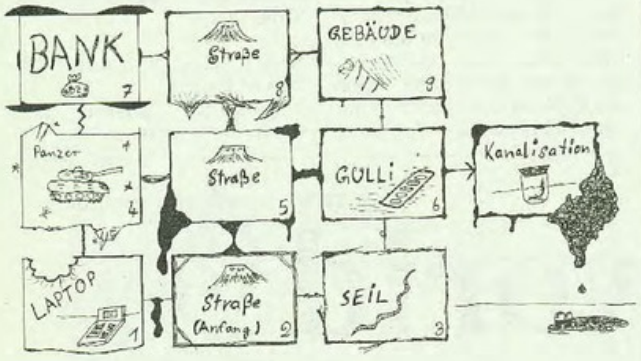
Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Aufseßplatz, ca 100m
Peter-Henlein-Str. 73 8500 Nürnberg 40 Telefax (0911) 447662
Inh. Osuna/Wallnig

0911/43 74 74

man den Schatten eines Vogels sieht. Nun nach rechts und die Treppen vorsichtig bis zum Ende hinuntergehen. Nachdem einen der Vogel gepackt hat und Roger in das riesige Nest geworfen hat, wartet man eine Zeit lang, um dann einen von Vohauls Wächtern tot aufzufinden und ihn zu untersuchen. Roger hat jetzt ein Papierknäuel, das bei näherem Betrachten den Teil eines Codes ans Tageslicht bringt. Absaven! Unten rechts im Nest ist ein Loch, durch das wir gehen und hinunterfallen. Merkwürdigerweise ist man jetzt nicht tot, wie sonst immer bei Abstürzen, sondern plantscht vergnügt im Wasser. Das hat den Aufprall wohl etwas ungefährlicher gemacht.

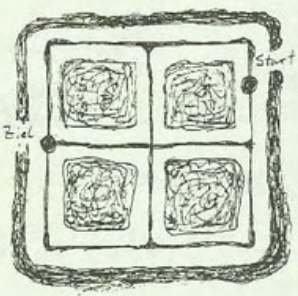
Es folgt eine atemberaubende Filmsequenz, bei der man



nur in das U-Boot einsteigen muß. Roger wird von den Latex Babes in ihrer Geheimstation an einen Stuhl gefesselt. Gerade als man mit einer ungewöhnlichen Behandlung anfangen will, erscheint ein Monster, das Roger mit seinen Greifarmen angreift. Sobald Roger seine Arme frei hat, muß er den roten Knopf drücken. Nachdem er aufgestanden ist, nimmt er sich eine von den Sauerstoffflaschen und wirft sie, in bester "Weiße Hai"-Manier, in das Maul des Monsters! Die Mädels sind uns für immer dankbar und laden uns zum Shopping ein!

Galaxy Galleria Mall:

Eine der Frauen läßt ihre Kreditkarte fallen. Die sacken wir selbstverständlich ein. Roger wählt den Rollweg nach links, um zu "BIG AND TALL" (von dem Schild ist nur "AND TALL" zu erkennen!) zu gehen. Dort redet er mit dem Roboter und bezahlt ihn, nachdem der



Verkäufer Roger eingekleidet hat. Absaven! Nun aber los zu "MONOLITH BURGER", wo wir den Chef zweimal ansprechen. Er bietet uns einen Job an, und Roger antwortet mit "ja". Eine nett durchdachte Actionssequenz folgt. Wir stellen die Spielgeschwindigkeit auf das langsamste und speichern. Roger muß mindestens 28 Buckazoids verdienen. Es ist ratsam, immer mal abzuspeichern. Anschließend kann man sich getrost rauswerfen lassen.

Achtung: Der Chef wirft seine Zigarre auf einen der Wege. Mitnehmen! Nun geht man zu "SOFTWARE" und schaut sich die Restposten auf der linken Seite mal etwas genauer an. Ist da ganz unten vielleicht das Hintbook für Space Quest IV? Man nimmt es und bezahlt. Ihr könnt das Geschäft verlassen. Es ist nicht mehr wichtig für das weitere Spiel.

Draußen müßte nun ein Geldautomat stehen, den wir mit der Karte benutzen. Nicht wundern, wenn der Test negativ ist. Roger geht in das "SACK'S"-Geschäft und redet mit der Verkäuferin. Wenn nichts passiert, dann versucht es nochmal. Wenn aber wieder nichts passiert, dann wart Ihr wohl nicht beim Geldautomaten. Roger sollte sein Äußeres etwas verändern und die Kassiererin bezahlen, um so an das Geld im Geldautomaten zu kommen. Also gehen wir zu diesem und benutzen wieder die Karte mit dem Automaten. Wir antworten ihm mit "Clean House" und haben jetzt 2001 Buckazoids mehr Geld. Absaven!

Nun aber zu "RADIO SCHOCK" und dort mit dem Roboter gesprochen. Man muß sich ein Kabel für den Laptop kaufen! Welches? Dasjenige links oben! Nach Verlassen dieses Geschäfts geht Roger (immer noch als Frau) zur Spielhölle "ARCADE". Man spielt dort eine Runde "Astro Chicken". Übrigens: Die Maiskolben, die während des Spiels auftauchen, sind zusätzliche Eier, die man werfen kann! Wieder zu "SACK'S" und dort noch einmal mit der Roboterdame sprechen. Aber diesmal bezahlen wir sie nicht, sondern gehen einfach hinaus. Roger sitzt wieder mit seiner normalen Kleidung auf der Straße, obwohl er beim Hineingehen das Damenkleid anhatte.

Wir schauen uns jetzt das Hintbook genauer an! Irgendwo bei einer Frage sollte der erste Teil unseres Codes stehen. Wir schreiben ihn vor den anderen Teil — und siehe da, wir haben wieder einen Zeitcode.

Also gehen wir jetzt zu "ARCADE" und begeben uns ein bißchen in die hinteren Abschnitte des Raumes. Rogers böse Verfolger sollten mit ihrer Zeitmaschine auftauchen. Roger verschwindet so schnell es geht. Aber vorher saven wir bitte ab! Denn jetzt drehen wir eine Runde im "Skate-O-Rama".

Achtung, jetzt wird's brenzlig! Roger muß sich ständig in verschiedene Richtungen bewegen, damit die Schergen, die die Verfolgung aufgenommen haben, ihn nicht mit den Lasern rösten. Nur wenn man es in die obere Etage schafft kann man den Bösen entkommen. Also im oberen Abschnitt wartet man, ständig in Bewegung, auf die beiden anderen, die Roger nun mit ihren Lasern befeuern. Wenn beide einen Schuß abgegeben haben, heißt's schnell nach unten und dann ab in Richtung "ARCADE" und dort durch den näheren Eingang. Wenn plötzlich ein Wächter auftaucht, habt Ihr die falsche Richtung eingeschlagen und müßt es nochmal versuchen. Ich kann nur sagen: Wenn Ihr auf der linken unteren Seite der Schwebefläche entkommt, müßt Ihr den Rollweg nach rechts nehmen. Auf der anderen Seite ist es genau umgekehrt.

Im Raumschiff eingestiegen, müßt ihr den vollständigen Code eingeben (1. Teil: Hintbook; 2. Teil: Zettel). Welch Zufall, Ihr seid in:

SQ I — Sarien Encounter:

Absaven! Steigt aus und geht zur Bar (Bild 5). Dort redet Ihr mit den "MONOCHROME BOYS", die Euch unsanft aus der Bar entfernen. Als Rache werfen wir die Motorräder um (Hand). Ab jetzt heißt es aufpassen! Diese Burschen lauern Euch hin und wieder auf und wollen Euch überfahren! Das geschiet nicht, wenn Ihr ihnen im letzten Augenblick ausweicht. Man geht wieder zur Bar und nimmt sich die Streichhölzer von der Theke.

nicht
vorhanden

Nun aber wieder in die ferne Zukunft, nämlich zu Space Quest XII. Also steigen wir wieder in die Zeitmaschine und geben den Code ein, den wir ja schon beim allerersten Einsteigen bekommen haben.

Das Ende Vohauls

Wir steigen aus und gehen zwei Bilder nach rechts, wo wir den ätzenden Schleim aus der Kanalisation mit dem Tunneleingang benutzen. Jetzt ist es ratsam, abzuspeichern! Im Tunnel benutzen wir im "Inventory"-Fenster die Streichhölzer mit der Zigarre und verlassen das Menü. Der Rauch macht die Laser, die Roger zerteilt hätten, wenn er einfach durchgegangen wäre, sichtbar. Wir benutzen die Maschine an der Wand und geben folgenden Code (von oben nach unten) ein: 160-220-110! Man trete in den Computer ein und save nochmal ab, denn jetzt geht's um jede Sekunde!

Wir sind im Innern des Computers, oder eher gesagt sind wir in Vohaul. Hier schwirren Roboter rum, die Roger verfolgen und ihn vaporisieren. Gemein, nicht wahr? Also gehen wir schnell geradeaus und dann nach links, bis wir an eine Treppe kommen. Wenn einer der Roboter am Rand auftaucht, dann gehen wir an der hinteren herunter. Nun schnell nach rechts, aber nicht ins nächste Bild, sondern nach oben! Jetzt sollte kein Roboter mehr im Weg stehen! Falls doch, dann versucht's noch mal. Wir gehen den Weg wieder zurück, bis wir eine Abzweigung nach (von Euch aus) links finden und diesen Weg auch wählen. Absaven! Wenn Ihr immer nur nach links geht, sollte ein Tunnel erscheinen. Wir betreten ihn und sind in einem Raum, der dem Film "Alien" sehr ähnlich sieht, und sehen uns das Gerät mal näher an. Der Code für diese Tür steht im Hintbook!

Wir treten ein und saven ab! Roger befindet sich jetzt im Kontrollraum. Mit der Maus müßt Ihr alle Icons außer SQ4 in die Kloschüssel werfen. Unten sollte die Zahl 5000 erscheinen. Das ist der Countdown, der den Computer bei Null zerstört. Aber Rogers zukünftiger Sohn ist ja gefangen. Wir verlassen den Raum durch Drücken des Zeichens oben links. Jetzt speichern wir doch gleich nochmal ab.

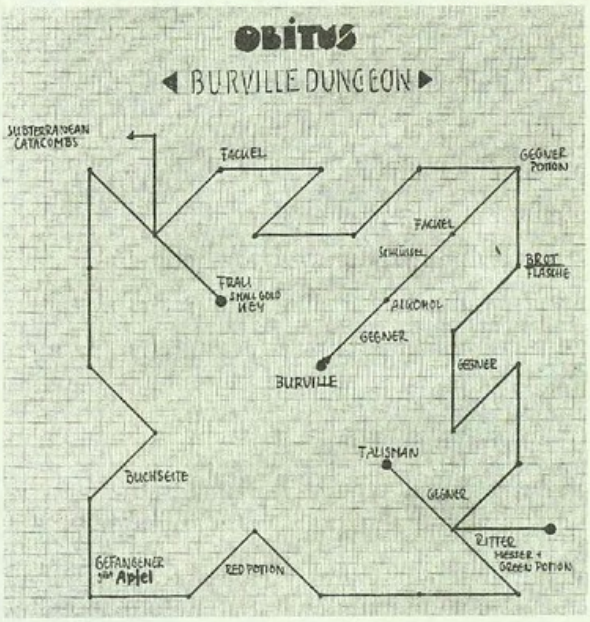
Sputet Euch schnell wieder zu der Treppe, wo Ihr dem Roboter entflohen seid, und geht sie runter. Die Roboter sind übrigens außer Betrieb. Nun noch nach links in den Aufzug und im Stockwerk höher nach oben und unter VGA, dann im Zickzack nach oben rechts. Ab durch den Eingang und dort auf die Plattform. Nach einigem Gerede erfährt Roger, daß Vohauls Seele in den Körper von Rogers Sohn geschlüpft ist. Er kämpft mit seinem "Sohn" (oft den rechten Mausknopf drücken!) und muß gewinnen. Hat er das geschafft (es sollte hinter ihm ein Lichtstrahl angehen), muß er Vohaul noch einen letzten Schlag versetzen. Er ist in seinem Strahl gefangen.

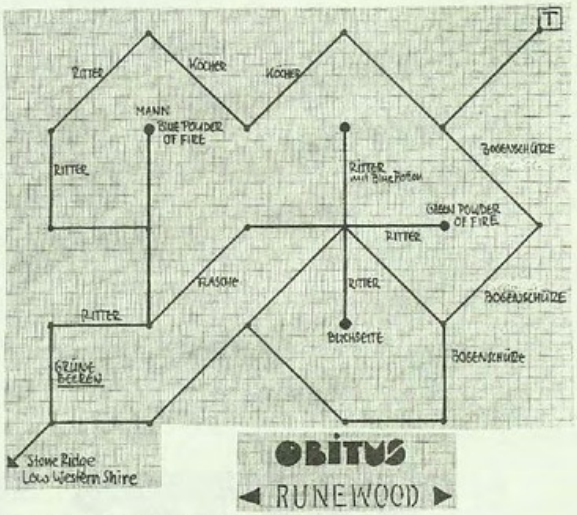
Schnell die Leiter runter. Roger kommt dann automatisch wieder hoch und hat eine Diskette, die Roger Jr.s Seele enthält. Absaven! Wir legen die Diskette in den Computer neben dem Strahl ein und drükken der Reihe nach folgende Tasten: Beam Upload, Disc Upload, mit dem Pfeil auf Roger Wilco Jr. und dann Beam Download.

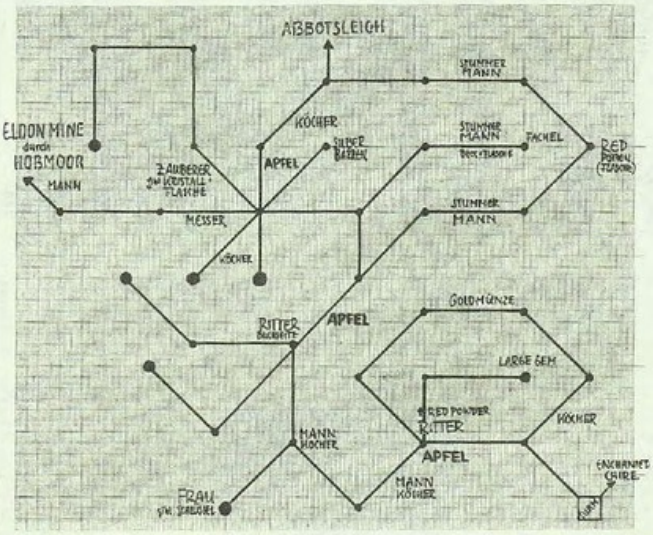
Das Spiel ist geschafft, der Abspann folgt, Roger lernt seine Frau kennen und Ihr seid hoffentlich erleichtert. *vw*

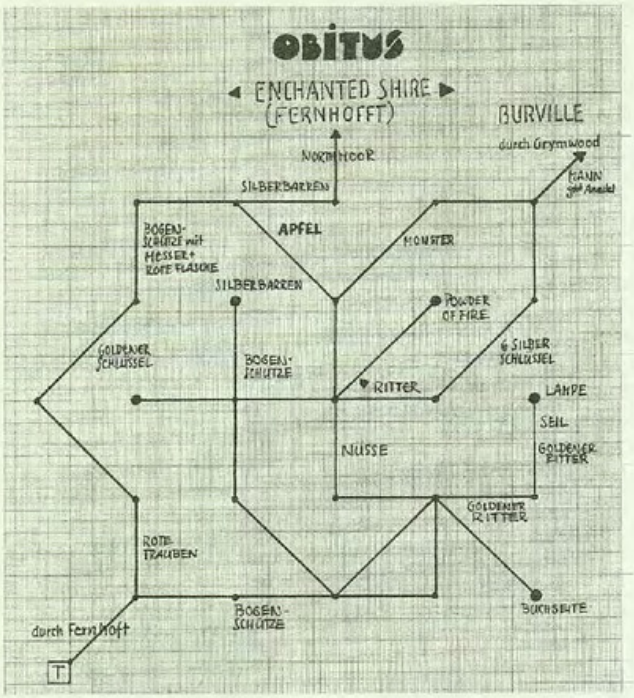
Obitus

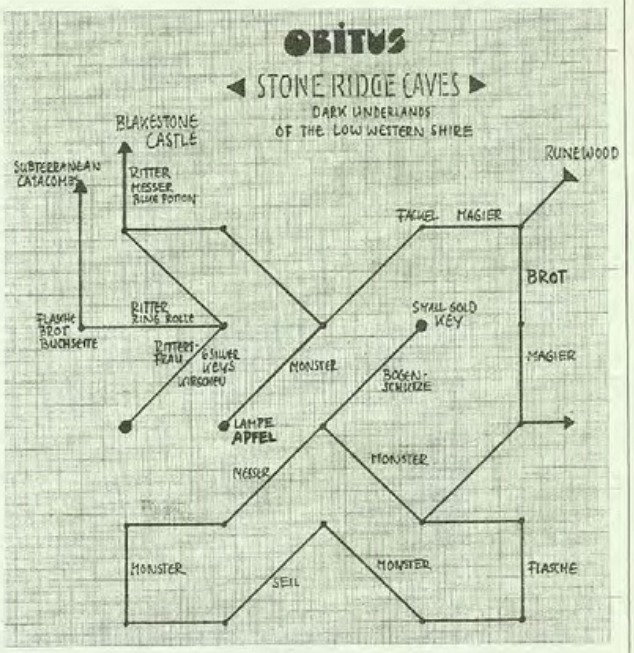
Wer in Psygnosis Rollenspiel "Obitus" nicht mehr weiter weiß, sollte sich einmal die Karten von Jan und Pit Schliemann aus Seevetal zur Brust nehmen. Verlaufen hat sich damit erledigt.

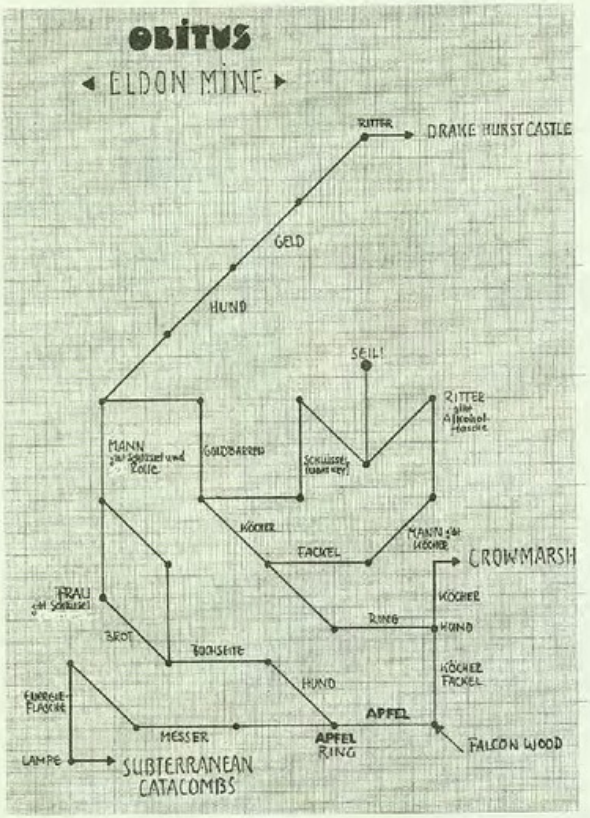


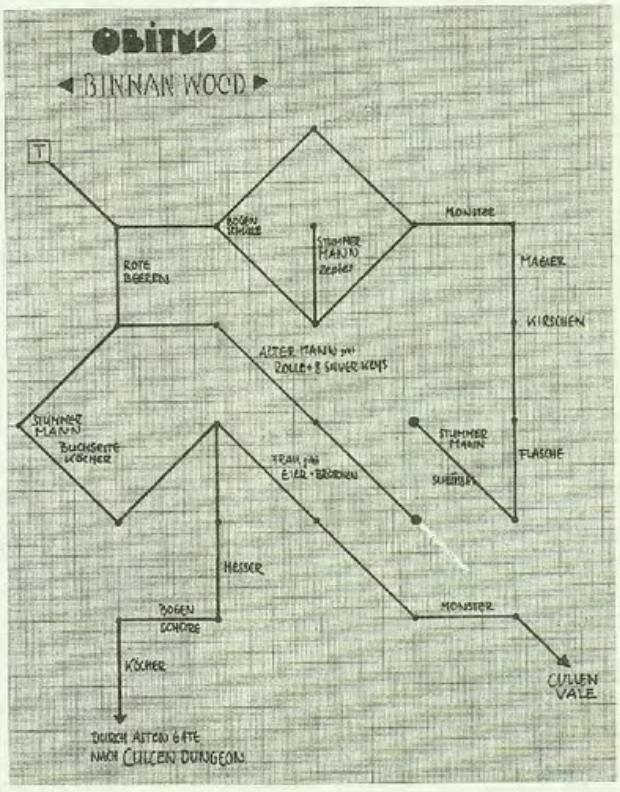






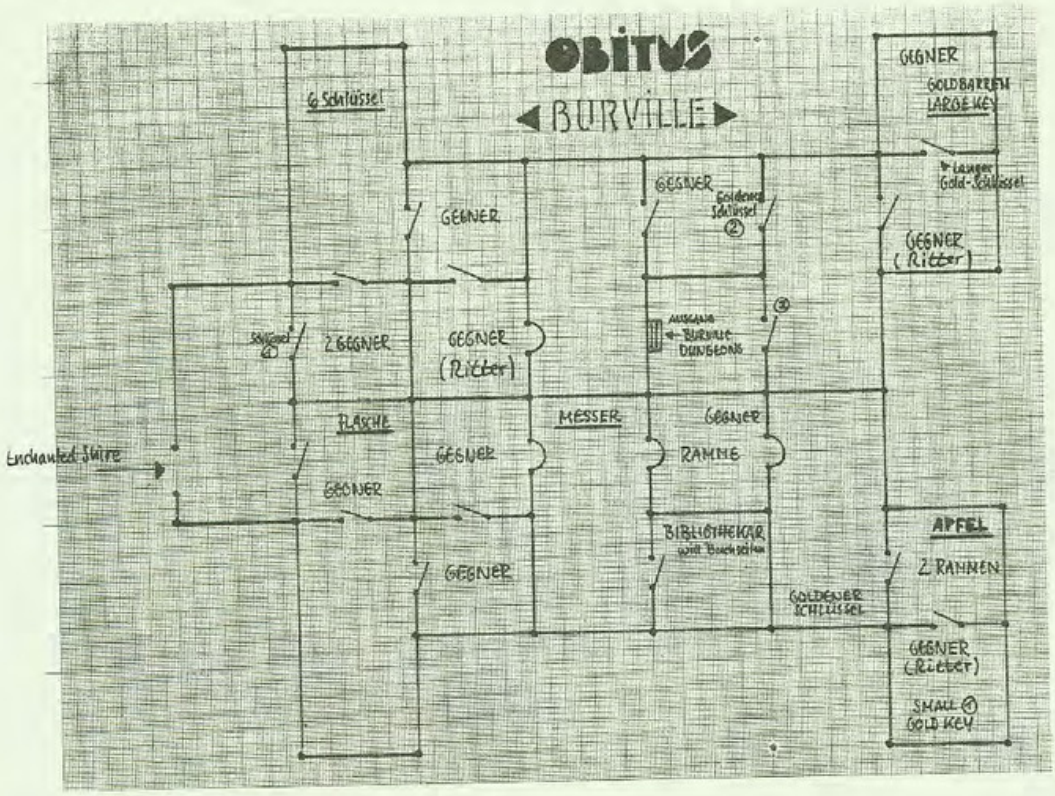


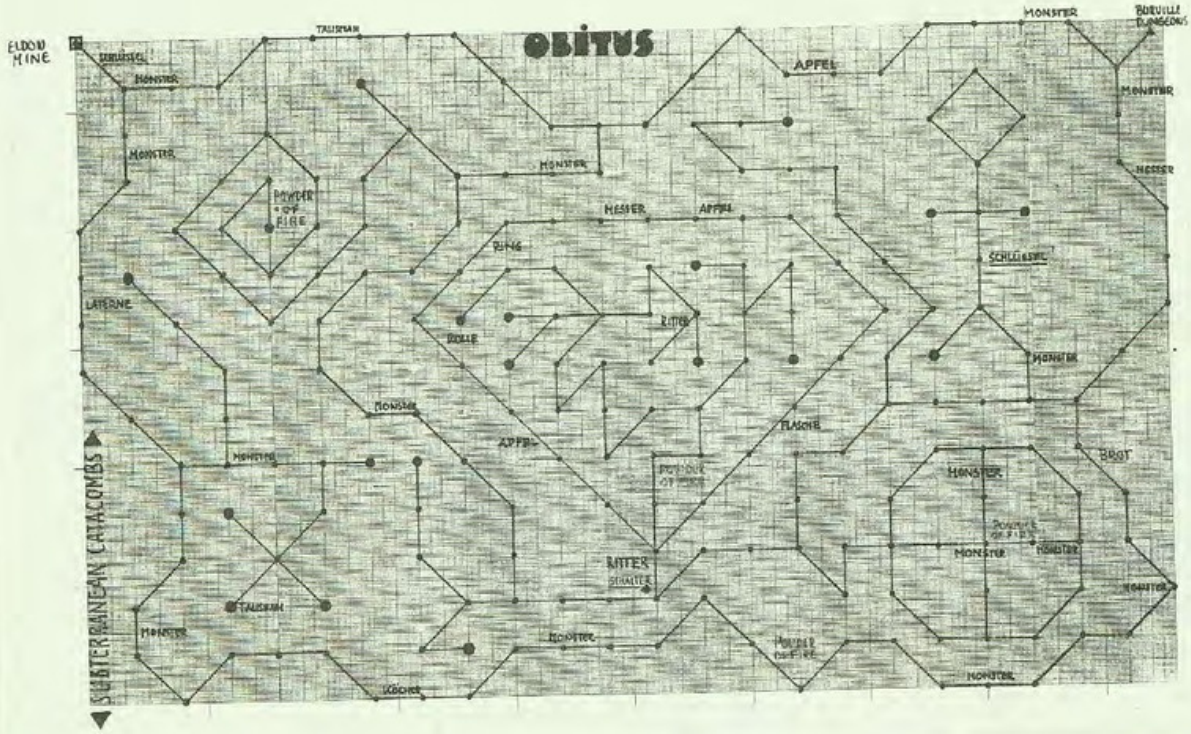




Fortsetzung auf Seite 78

▶ Fortsetzung von Seite 75





DR. BOBO ANTWORTET

Cadaver

Wolfgang Lindner aus Clausthal-Zellerfeld hat Probleme mit seinen Matheaufgaben. Er kann im vierten Level die Rechenmaschine nicht in Gang bringen. Er bewegt die vier Hebel in alle Richtungen, doch nichts passiert, und die Zahlen ändern sich auch nicht. So kann er die geforderte Kombination 29-33-16-7 nicht einstellen. Kann ihm jemand unter die Arme greifen? *vw*

Neuromancer

Jürg Gugger aus Bern möchte endlich die "Künstliche Intelligenz" von Musabori im Cyberspace erledigen. Der Psychoanalysis-Chip gibt nur die Meldung: "Weakness unknown". Hat jemand von Euch das passende Crack-Programm in petto? Schreibt uns auch gleich, wie man die Tür zu Maas Biolab öffnet. *vw*

Future Wars

Christian Espelding aus Lünen hat zwar keine Angst vorm bösen Wolf, kommt aber trotzdem im Dorf nicht an ihm vorbei. Wer ihm bei "Future Wars" weiterhelfen kann und den Wolf besänftigt, bitte melden. *vw*

Tunnels 'n Trolls

Erika Emmerich aus Marburg/Michelbach hat eine Menge Fragen zu "Tunnels 'n Trolls".

1. Wie kommt sie auf die "Uncertain Isle", nachdem sie Lerotrahh bekämpft hat?

2. In Khazan in der Bloodred Row steigt sie über die Mauer in den Gang, wird aber immer nach dem Kampf von der Brücke geworfen. Wie kommt sie dort weiter?

3. Wo findet sie den Zugang zum "Rogue House" in Khazan?

4. Wozu dient der Hebel in Lerotrahs Gemach in den Digs (Kargish Mountains)?

5. Muß sie das "Demons Eye" an Slyxtr zurückgeben, oder hat es noch eine andere Funktion? *vw*

Die Antwort zu Cosmic Bane

Björn Rump aus Gadenstedt möchte sich eine möglichst effiziente Party zusammenbasteln, bevor er auf die Suche nach dem kosmischen Schreiberling geht.

Diese Frage kann ich Dir direkt beantworten. Wenigstens ein Partymitglied sollte Fighter, Valkyrie oder Lord sein. Viele der Rüstungen, die Ihr im Spiel findet, können nur von diesen getragen werden.

Natürlich dürfen ein Magier und ein Priester nicht fehlen, schließlich muß jemand Eure Wunden heilen. Der Magier ist wichtig im Kampf und kann nebenbei mit dem "Knock-Knock"-Spell verschlossene Türen öffnen. So spart Ihr Euch auch einen Dieb.

Um an die Alchemy-Sprüche zu kommen, braucht Ihr einen Ranger, Alchemisten oder Ninja. Die Psionischen Sprüche sind nur Psionics und Mönchen zugänglich.

Folgende Parties haben sich als sehr vielversprechend erwiesen:

"Kämpfer" — hohe Kampfkraft/viele Hit-Points

"Samurai" — Kämpfer/Magie/Kirijutsu

"Monk" — Kämpfer/Psionic/Kirijutsu

"Ninja" — Kämpfer/Alchemie/Dieb/Scout/ Kirijutsu

"Priester" — Heilen

"Magier" — Kampfsprüche

Die folgende Gruppierung ist sehr magielastig, besitzt aber trotzdem die nötige Durchschlagskraft:

"Valkyrie" — Kämpfer/Priestersprüche

"Ninja" — Kämpfer/Alchemiesprüche/Dieb/Scout/Kirijutsu

"Samurai" — Kämpfer/Magiesprüche

"Priester" — Heilen

"Psionic" — Heilen/Kampfsprüche

"Magier" — Kampfsprüche

Wenn Euch die Geduld beim Charaktererschaffen ausgeht, versucht es einmal mit folgender Gruppierung:

Kämpfer/Ranger/Samurai/ Magier

Priester/Dieb

Die "ideale" Party gibt es nicht. Ihr müßt ein wenig experimentieren und Euch etwas zusammenbasteln, das auch Eurem persönlichen Geschmack entspricht. Ein, zwei Eliteklassen sollten aber auf jeden Fall dabei sein.

Guido Görres aus Selbach ist auf der Suche nach dem Paßwort für das "Captains Den". Außerdem möchte er gerne wissen, wozu er "Goats Mask", "Dagger of Ramm", "Wine Bottle" und "Magic Oil" braucht?

Eine ganze Menge Fragen auf einmal. Also los! Um an das Paßwort für das "Captains Den" zu kommen, müßt Ihr Queequeg über den Verbleib seines Schatzes aufklären. Benutzt den "Jolly Roger's Decoder Ring mit dem "Deadman's Log", und Ihr erfahrt, daß der Schatz im "Giant Mountain" versteckt ist. Queequeg gibt Euch als Dank das Paßwort "Skeleton Crew".

Die "Goats Mask", "Dagger of Ramm", "Wine Bottle" und das "Magic Oil" braucht Ihr erst später im Spiel. Bis dahin ist es aber noch eine ganze Menge Arbeit. Zuerst einmal müssen Eure Abenteuer das Rätsel des "Altars von Ramm" lösen.

Ihr müßt die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drükken: "Goat's Head", "Goat's Head", "Flaming Orb", "Magic Stave", "Flaming Orb". Vorher abspeichern, ein schuppiger Bursche wartet auf Euren Besuch.

Der nächste "Bane of the Cosmic Forge"-Geschädigte ist Ralf Dankel aus Steinfurt. Er sucht die Kombination für die Zugbrücke in den "Mines".

Also gut, wieder gibt die POWER PLAY eines ihrer bestgehüteten Geheimnisse preis. Nachdem Ihr das Mystery Oil benutzt habt, drückt Ihr folgende Knöpfe: Safety — Pump — Coilwrap — Truss — Safety — Winder. Schwups, schon ist der Durchgang frei, und Ihr könnt in die Berge klettern. *vw*

Larry 2

Cornelia Köllner aus Pohnsdorf sitzt mit ihrem Kumpel Larry im Flugzeug und findet den Ausgang nicht. Wenn sie sitzenbleibt, wird sie von ihrem Sitznachbarn umgelegt, wenn sie aufsteht, dann kommen die Stewardessen und lassen sie nicht durch. Da wird doch sicher jemand einen Tip für sie parat haben... *vw*

The Jetsons

Philipp Pätzold aus Bonn treibt sich zusammen mit den Jetsons in der Zukunft herum. Er hat inzwischen von Mr. Spacely das Flugticket bekommen und ist auf den Planeten geflogen. Wie geht es nun weiter? Welche Mission muß er dort ausführen? *vw*

Sorcerer get all the Girls

Stefan Hübner aus Lübeck meint, daß unsere Lösung doch nicht so ganz komplett war. Er hat die "Simulation" schon fast überstanden, daß Pendel gestoppt und die "Damsel" befreit. Jetzt versperrt ihm ein hartnäckiges Biest den Weg durch die Trapdoor. Wer hilft dem Verzweifelten? *vw*

Wonderboy II (Master System)

Münzen sammeln leichtgemacht: Mit einem zweiten Joypad könnt Ihr folgenden Trick beliebig oft wiederholen. Schließt das Pad an der zweiten Buchse an und drückt den A-Feuerknopf. Dafür gibt es jedesmal eine Münze. *wi*

Super Wonderboy (PC-Engine)

Damit Ihr Euren Wonderboy nach dem Exitus an zuletzt besuchten Ort zurückbefördert, müßt Ihr nur das Steuerkreuz nach unten drücken und die "Run"-Taste betätigen. *wi*

Phantasy Star II (Mega Drive)

Die meisten von Euch kennen den Slow-Motion-Trick für das Rollenspielmodul "Phantasy Star II" wahrscheinlich schon. Steffen Gutjahr aus Friedberg hat mit ihm noch ein wenig herumexperimentiert und dabei folgenden Musiktrick herausgefunden: Wenn Ihr vor einer Stadt in den Slow-Motion-Modus geht (das Spiel pausieren und den B-Feuerknopf drücken), dann in Zeitlupe in die Stadt einmarschiert und dort "Start" drückt, könnt Ihr innerhalb des Ortes die Überlandmusik hören. Dieser Trick klappt in allen Städten mit der verschiedensten Musikstücken. *wi*

Space Harrier II (Mega Drive)

Erfreulich unkompliziert ist die Levelanwahl bei "Space Harrier II" auf dem Mega Drive. Drückt zu Beginn des Spieles einfach alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig und wählt dann mit dem Steuerkreuz (nach links oder nach rechts) den gewünschten Level. *wi*

Hallo!

Ein kurzer Aufruf, da ich momentan in Game-Boy-Tips beinahe ertrinke: Vergeßt Eure stationären Konsolen nicht! Wo bleiben die Tips zu aktuellen NES-, Master-, Mega- und PC-Engine-Modulen? Spielt doch ab und zu wieder zu Hause, sonst muß ich meine Tips-Seiten noch zur reinen Handheld-Kolumne ändern.

Apropos Handheld: Tips zu Game-Gear-Spielen sind bisher auch eher selten bei uns eingetroffen. Auch über diese würden sich einige Leser sicher sehr freuen.

Kein Wunder also, daß der aktuelle Tip des Monats fest in den Händen eines Game-Boy-Besitzers ruht. Thorsten Kuhlmann bereiste die explosive Welt von "Bomber Boy" und kehrte mit fetter Paßwortbeute zurück.

Viel Spaß beim Mogeln,
TIP DES MONATS
Winnie

TIP DES MONATS

Bomber Boy (Game Boy)

Der Preis für die längsten Paßwörter pro Level geht diese Ausgabe an Hudsons "Bomber Boy", der Tip des Monats an Thorsten Kuhlmann aus Meerbusch, der sie uns alle fein säuberlich notierte:

Stage	Code
1	MNJDIHABAH
	IHIHIHIHIF
2	IHOLBFHIHC
	PCPCPCPCPN
3	IHFEMFHIHG
	CPCPPPCPCL
4	NMFEMOMNMC
	EFEFBFEFEG
5	ABPCOOBABH
	ABOLKEFEFL
6	NMCPIJNMNN
	NMIHKLOLON
7	HIFEMNIHIN
	BAHIIDJDJH
8	HIFEMNIHIN
	IHABPLOLOA
9	HIKGDAJNMG
	EFLODOLOLC
10	OLMNDOMIHL
	PCGKMGKGKH
11	OLJDIJAMNF
	DLNMPGKGKH
12	IHMNDFHOLJ
	PCGKIKGKGL
13	OLNMKLCLOA
	FEKGDABABF
14	BAEFPEDEFA
	FEKGDOLOLL
15	OLABEPEGKA
	FEKGDABABH
16	DJDJOHKHIC
	NMIHBLOBAF
17	DJNMKNIIHA
	FEKGDNMIHF
18	NMABEFMKGJ
	GKEFODJNML
19	IHFEMCBGKG
	JDDJECPPCN
20	IHKGDINMNF
	AHABMGKEFL
21	MNABELPPCA
	FLFEDJDDJL
22	MNOLBOJNMC
	NJNMBKGCPH
23	DJCPIADNMH
	LFLOKMNJDG
24	MNKGDFMABJ
	GCGKOABOLJ
25	OLHIMEGEFL
	HAHIPBAHIH
26	DJEFPLPLOC
	NJNMBEFLOH *wi*

Gradius III (Super Famicom)

Den obligatorischen Geheimlevel dieser "Nemesis"-Variante für das Super Famicom entdeckte Alfred Bublik aus Velden. Kurz vor dem Endgegner des zweiten Levels ("Blasenlevel") müßt Ihr scharf nach unten abbiegen. Dort befindet sich eine Öffnung. Achtet beim Hineinfliegen auf die Gegner, nicht jedoch auf das zweite Loch (am oberen Rand des Spielfeldes). Wer hat die anderen Parallelwelten entdeckt? *wi*

Space Harrier II (Mega Drive)

Erfreulich unkompliziert ist die Levelanwahl bei "Space Harrier II" auf dem Mega Drive. Drückt zu Beginn des Spieles einfach alle drei Feuerknöpfe gleichzeitig und wählt dann mit dem Steuerkreuz (nach links oder nach rechts) den gewünschten Level. *wi*

Burai Fighter (Game Boy)

Olaf Pöthe aus Dannenberg rät Euch, bei "Burai Fighter" am Ende der fünften Stage in Level Ace oder Ultima, statt Start den A-Knopf zu drücken und schenkt Euch die folgenden Paßwörter als Zugabe:

Level	Stage	Code
Eagle	2	HGKM
Eagle	3	CPFG
Eagle	4	JJCM
Eagle	5	DKLF
Albatroß	2	HGNC
Albatroß	3	BMHB
Albatroß	4	DGBF
Albatroß	5	JGJH
Ace	2	GBHL
Ace	3	MHCB
Ace	4	CDMN
Ace	5	KDPG
Ultima	1	GDCP
Ultima	2	LMCJ
Ultima	3	CCHL
Ultima	4	HFKP
Ultima	5	BNGN

Jens Matheuszik aus Olfen hat zu "Burai Fighter" ebenfalls noch einen kleinen Tip auf Lager: Sammelt am Anfang die Kapseln erst dann auf, wenn

sie mit einem "M" versehen sind. Ballert Ihr nun in alle Richtungen, nehmt Ihr eine "R"-Kapsel und sammelt weiter, bis Ihr eine gute "Mischung" habt. Falls Ihr später wieder die "M"-Schußkraft benötigt, einfach ein "M" aufnehmen. Sammelt Ihr mehrere "L"-Kapseln, scrollt der Bildschirm unlogischerweise nach rechts, wo Ihr meist viele Kapseln und einige Quadrate findet. Diese nützlichen Dinger spendieren Euch bekanntlich den kleinen Schutzball, der Euch begleitet und verteidigt.

wi

Rainbow Kids (Game Boy)

Kletterkünstler haben die versteckten Bonus-Levels in "Rainbow Kids" wahrscheinlich schon entdeckt; allen anderen seien die Eingänge hiermit von Florian Gudzent aus Aschheim verraten. Klettert im 2.Level auf dem zweiten Mast, im 7. Level auf dem ersten und in Level 11 auf dem dritten Mast ganz nach oben. Ihr erhaltet in den darüber versteckten Extralevels ein Leben und volle Energie. Für Level 13 hat Florian auch noch einen kleinen Tip: Um dort wieder herauszukommen, müßt Ihr nicht den Affen besiegen, sondern den Stein rechts oben zur Seite schieben.

Ghostbusters (Mega Drive)

Einen ganzen Stapel "Wo finde ich die End- und Zwischengegner?"-Karten zur Mega-Drive-Version von "Ghostbusters" ließ uns Alexander Tinschert aus Bremen zukommen. Außerdem verrät er, wie diese Bösewichte am schnellsten zu beseitigen sind:

Zauberer (Home Sweet Home): Ballert auf das Tier, das neugierig aus dem Hut des Zauberes äugt, sobald der Bösewicht diesen absetzt. Die einzelnen Bruchstücke, die nach der Teilung des Magiers entstehen, müßt Ihr natürlich ebenfalls vernichten.

Grüner Geist (Home Sweet Home):

Ballert sofort los, wenn dieser Unhold seine "Federn" fliegen läßt. Die Federn selbst dezimiert Ihr am besten mit einer Bombe. Verwandelt sich der Geist in eine Kugel, legt Ihr Euch auf den Boden, um unter ihm hindurchzurobben, sobald er zum Sprung ansetzt. Dann wieder ballern... usw.

Frau (Apartment)

Verletzen könnt Ihr diesen weiblichen Zwischengegner nur, wenn er "dreifach" sichtbar ist. Selbst dann ist jedoch nur eine der Gestalten verwundbar. Tip: Ballern, was das Zeug hält und sackt den kleinen, grünen Geist anschließend mit der Falle ein.

Ice-Man (Apartment)

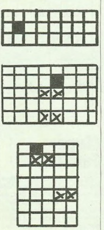
Schießt diesem Zwischengegner immer auf den Kopf. Sobald er springt oder sich durch den Raum hangelt, solltet Ihr unter ihm hindurchkriechen. Die Eiswürfel sollten auch sofort nach ihrem Auftauchen zerschossen werden.

Schneemann (Apartment)

Die Taktik für den Endgegner des Apartments ist einfach: Stellt Euch an die rechte Wand und wendet ihm Euch nach links zu. Jetzt permanent hochspringen und ballern.

Schlange (High Rise Building)

Bei Ihr besteht die einzige Überlebenschance darin, sofort auf sie zu schießen. Nehmt



Home, Sweet Home!, Apartment und High-Rise-Building: Die Endgegner sind als schwarze Flächen dargestellt, alle Zwischengegner als "X".

GB

GORDON BOYD

HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15

Telefon 06721/35302

Titel		AM	PC
A 10 Tank Killer	Act	89,95	89,95
Advanced Destroyer sim.	Sim	79,90	79,90
Blue Max	Sim	–	89,90
Bane/Cosmic Forge	Rol	89,90	89,90
Betrayal	Adv	89,90	–
Cardinal of The Kremlin	Sim	–	95,95
Covert Action	Adv	–	94,50
Dschingis Khan	Str	95,90	95,90
Great Courts 2	Sim	69,90	a.A.
Heroes Quest 2	Adv	–	89,90
Horror Zombies	Act	69,90	–
Kings Quest 5 VGA 256 fa	Adv	–	109,90
Lemmings	Act	64,00	–
Secret Monkey Island Dt.	Adv	85,90	95,90
Nam	Str	76,90	87,90
Sim Earth	Sim	a.A.	99,00
Space Quest 4	Adv	–	99,90
U.M.S. 2	Sim	79,90	85,90
Speichererw. A500 512 KB		99,90	
2 MB mit 2 MB bestückt		380,00	
Turbokarte 68000		380,00	
2/8 MB A 2000 mit 2 MB		440,00	
Joystick Competition Pro		34,95	89,95
Sound Blaster, dt. Anl.			349,00
3,5" Intern PC 1,44 MB			198,00
Hires Maus Amiga		69,95	
3 Tasten Maus PC			69,95

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SOUNDBLASTER 338.–
NEU: incl. VOICE EDITOR
Original dt.Handbuch v.Distributor
375.+ SOUNDBLASTER STEREO CHIPS
AdLib SOUNDCARD 235.–
PC MUSIC SYSTEM 278.–

A.T.P.	89.90
BANE O.COSMIC FORCE	82.90
BATTLETECH II	81.90
■ BLUE MAX	78.90
■ BUCK ROGERS dt.	82.90
CHIP' CHALLENGE	75.90
CODENAME ICEMAN	70.90
COLONEL'S BEQUEST	84.90
■ COMMAND H.Q.	88.90
CONQUEST–CAMELOT	84.90
COUNTDOWN	63.90
■ CRIMEWAVE	71.90
DAS BOOT	78.90
DINOWARS	62.90
DRACHEN VON LAAS	61.90
ELITE PLUS VGA	83.90
■ EYE OF BEHOLDER	71.90
ELVIRA dt.	89.90
F–29 RETALIATOR dt.	71.90

SOUNDBLASTER
MICRO CHANNEL VERS. 449.–

GREAT COURTS II	69.90
HARD NOVA	69.90
INDIANA JONES III	71.90
■ KINGS QUEST V VGA	94.90
KLAX	59.90
■ KNIGHTS OF THE SKY	69.90
LARRY 3 dt.Version	83.90
■ LEMMINGS	76.90
LEXICROSS	75.90
LHX ATTACK CHOPPER	94.90
■ LIGHTSPEED	69.90
LINKS	82.90
LOOM dt.	71.90
MIG 29 – Fulcrum dt.	79.00
MIGHTY BOMBJACK	69.90
■ MONKEY ISLAND d VGA	83.90
N A M	82.90
NIGHTSHIFT LUCASFILM	53.90
■ QUEST FOR GLORY II	79.90
RAILROAD TYCOON	82.90
RED BARON – VGA	84.90
RISE O.T. DRAGON VGA	83.90
SILENT SERVICE II dt.	81.90
SORCERER G.A.T.GIRLS	64.90
SPACE QUEST III	65.00
■ SPACE QUEST III d.	82.90
SPACE QUEST IV – VGA	82.90
STELLAR 7 (SIERRA)	62.90
THEXDER II-FIRE HAWK	62.90
ULTIMA VI	79.90
WING COMMANDER AT	78.90
–MISSION DISK 1/2 je	37.90

NUR PC GAMES !!

Okay Soft
AM GRABEN 2 ✱ 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294

Zillesoft

Amiga

Back to the Future III	63,90
Bard's Tale III	68,90
Battle Command	68,90
Betrayal	78,90
Brat	63,90
Buck Rogers – deutsch	98,90
Cash	63,90
Challengers	78,90
Chess Simulation	68,90
Chuck Rock	68,90
Eco Phantoms	68,90
Elvira	68,90
Exile	68,90
F-19 Stealth Fighter	78,90
Fate – Gates of Dawn	a. Anfrage
Gods	68,90
Great Courts 2	64,90
Hard Drivn II	68,90
Heart of the Dragon	68,90
Logical	58,90
Lemmings	63,90
Loopz	58,90
M.U.D.S.	68,90
M1 Tank Platoon	78,90
Moonshine Racers	63,90
NAM – Vietnam	73,90
Navy Seals	68,90
On the Road	68,90
Panza Kick Boxing	78,90
Paradroid '90	68,90
Pool of Radiance (1 MB)	68,90
Powermonger	78,90
Powermonger-Data Disk	45,90
Railroad Tycoon	78,90
Secr. of Monkey Island. dt.!	94,90
Skull & Crossbones	68,90
Speedball II	68,90
Spindizzy Worlds	68,90
Super Skweek	58,90
Swords & Galleons	68,90
Team Suzuki	63,90
Tower Fra	78,90
Transworld	68,90
Ultima V	73,90
Wonderland (1 MB od. ,5 MB)	76,90
X-Copy, inkl. Hardw.	63,00

Atari ST

Big Business	58,90
Challengers	78,90
Chess Simulation	65,90
Chuck Rock	68,90
Curse of the Azure Bonds	78,90
Elvira	73,90
Epyx Sporting Gold	63,90
F-19 Stealth Fighter	78,90
Great Courts 2	64,90
Hard Drivn II	68,90
Hill Street Blues	64,90
Invest	58,90
K. Off 2 – Final Whistle	35,90
Lemmings	63,90
Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90
M1 Tank Platoon	78,90
Nam – Vietnam	73,90
Navy Seals	68,90
On the Road	68,90
Operation Stealth	68,90
Panza Kick Boxing	78,90
Powermonger	78,90
Powermonger-Data Disk	45,90
Powerpack	68,90
Speedball II	68,90
Team Suzuki	63,90
Team Yankee	78,90
Transworld	68,90

PC

Bard's Tale III	78,90
Big Business	63,90
Billy the Kid	68,90
Buck Rogers – deutsch	98,90
Cardinal of Kremlin	49,95
Chess Simulation	68,90
Duck Tales	68,90
Elvira	98,90
Excalibur	98,90
Eye of Beholder	78,90
F-19 Stealth Fighter	98,90
Great Courts 2	68,90
Hard Drivn II	78,90
Kings Bounty	78,90
Kings Quest V	98,90
Lemmings	78,90
Lexicross	78,90
Links	108,90
M.U.D.S.	78,90
M1 Tank Platoon	88,90
Mario Andrettis	78,90
Panza Kick Boxing	78,90
Quest for Glory II	93,90
Red Baron	98,90
Rise of the Dragon (VGA)	98,90
Savage Empire	94,90
Monkey Island EGA dt.!	78,90
Monkey Island VGA dt.!	94,90
NAM – Vietnam	93,90
Silent Service II	88,90
Sim Earth	94,90
Transworld	78,90
Wing Commander	98,90
Wing Comm. Miss. Disk	44,90
Wonderland (1 MB od. ,5 MB)	93,90

Game Boy

Batman	72,95
Castlevania	53,95
Chess Master	63,95
Duck Tales	69,95
Final Fant. Legend	75,95
Fist of the North Star	53,95
Game of Harmony	63,95
Gargoyle's Quest	48,95
Kung Fu Master	53,95
Loopz	65,95
Nobunaga's Ambition	73,95
Pinb. Rev. Gator	44,95

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar und werden in den nächsten Wochen erwartet. [illegible] Schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an (Bitte nennen Sie dabei auch die Power Play!)

Zillesoft

N. Zielinski, Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

Tel. 02843-80187

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

Am 4.7.91 eröffnen wir unser Ladenlokal in 4130 Moers im Wall-Zentrum. Besuchen Sie uns doch einmal, wenn Sie in der Nähe sind!

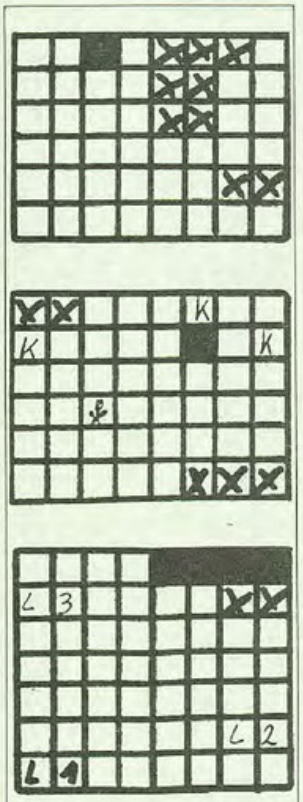
dazu die optimale Waffe, z.B. eine 3-Way-Schuß. Die Waffe richtet Ihr natürlich immer in die Richtung, in der sich die meisten Gegner tummeln.

Fledermaus (High Rise Building)

Die "Fledermaus" könnt Ihr nur verletzen, wenn Ihr auch ihr Gesicht sehen könnt. Duckt Euch einfach, wenn sie nach unten fliegt. Sobald sie oben ist, richtet Ihr die Waffe wieder auf sie und drückt ab.

Marshmellow-Man (High Rise Building)

Achtet auf seine Fäuste, sie kommen von links und von rechts. Feuert ungefähr auf die Höhe seiner Nase. Verfärben sich seine Augen blau, erwidert er das Feuer mit seinem Laser. Werden die Augen rot, kommt eine Feuerschlange



Woody House, Castle und Deep Hole: Auch bei diesen drei Karten erkennt man die Obermonster als schwarze Kleckse, die Zwischengegner als "X".

aus seinem Mund. Überspringt sie und feuert danach sofort weiter.

Drache (Woody House)

Feuert jeweils kurz auf seinen Kopf, lauft weg und springt in die Höhe, damit Euch sein Atem nicht trifft. Dieses Spiel müßt Ihr so lange wiederholen bis Euer Gegner den Geist aufgibt.

Feuergeist (Woody House)

Erwartet ihn ruhig an einer Stelle und feuert auf seinen Oberkörper, sobald er sich genähert hat. Als Waffe bietet sich wieder der 3-Way an.

Feuermaske (Woody House)

Ihr müßt auf die Stelle zwischen Nase und Lippe zielen. Wartet also am besten immer bis diese erscheint. Ansonsten einfach den Schüssen und den Quallen ausweichen.

Gevatter Tod (Castle)

Auch diesen Zwischengegner könnt Ihr nur am Kopf treffen. Wenn er herunterkommt, müßt Ihr entweder springen (falls er mit der Sense nach Euch schlägt) oder aber in die Mitte des Raumes laufen (falls er vier Feuersicheln herbeibeschwört)

Raupe (Castle)

Sobald auf dem Schriftzug "Encounter" erscheint, dreht Ihr Euch um und ballert. Notfalls lauft Ihr nach links, um von dort aus zu schießen. Wenn sich die Raupe in mehrere Teile zerlegt hat, schießt Ihr wieder in die Richtung, in der sich die meisten Raupenglieder befinden.

Pflanze (Castle)

Legt Euch einfach auf den Boden und eröffnet das Feuer. Den Minipflänzchen weicht Ihr wahlweise aus, schießt sie ab oder werft eine Bombe.

Final Enemy (Deep Hole)

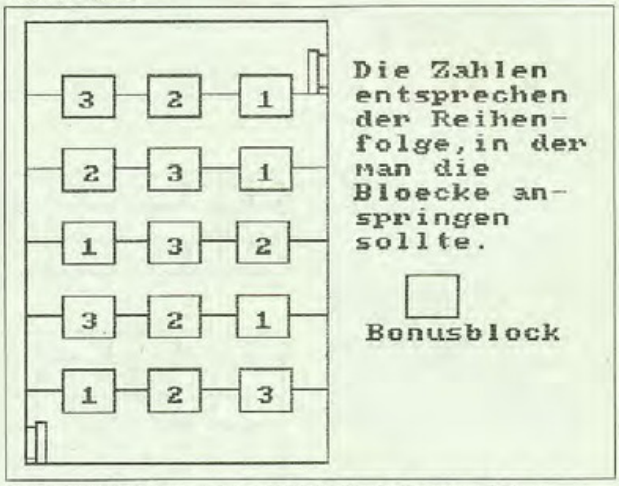
Alle Zwischengegner Eures letzten Auftrages sind Euch schon bekannt. Wendet also beim Schneemann, bei der Pflanze usw. die oben beschriebenen Taktiken an. Den letzten Feind attackiert Ihr wie folgt: Weicht seinem Herz aus und nehmt es gleichzeitig unter Beschuß. Legt Euch hin, sobald das Schwert herangesaust kommt. Das Spiel müßt Ihr durchhalten, bis der Feind zum ersten Male explodiert. Danach laufen, robben und ausweichen und dabei immer auf den Totenschädel feuern. Irgendwann gibt auch der stärkste Endgegner den Geist auf. Sobald er das zweite Mal explodiert, habt Ihr "Ghostbusters" als strahlende Helden überstanden.

Cat Trap (Game Boy)

Mit folgendem Cheat könnt Ihr bei "Cat Trap" ganze Levels überspringen. Drückt einfach am Anfang des jeweiligen Levels Start, Select und beide Feuerknöpfe sechs- bis siebenmal hintereinander und Ihr habt Euch viel Mühe und Zeit gespart.

Florian Klambauer aus Bad Hofgastein in Österreich hat eine zweite Methode herausgefunden: Wählt in einem beliebigen Level an beliebiger Stelle mit der Starttaste das Optionsmenü an. Sobald das Menü erscheint, drückt man ein zweitesmal Start und gleich darauf (das Menü beginnt bereits zu verschwinden) Select. Ward Ihr flink genug, verschwindet nun nach zwei Sekunden das Spielfeld mit der Meldung "Level cleared". *wi*

Super Mario World



Ein kleiner Nachtrag zu unseren Super-Mario-Sternenwelt-Tips

(Super Famicom)

Noch einmal ein kleiner Nachtrag zu den mysteriösen Sternenwelten dieses Spitzenmoduls. Turang Ahadi-Oskui aus Berlin sandte uns unter anderem eine Skizze, auf der Ihr genau erkennen könnt, in welcher Reihenfolge Ihr die Blöcke anspringen müßt, um in die Sternenwelts-Tage 1a zu gelangen. *wi*

Thunder Force III (Mega Drive)

Wer kürzlich vom Amiga oder vom C64 auf eine Konsole umgestiegen ist, hat vielleicht noch Probleme mit der gewöhnungsbedürftigen Joypad-Steuerung. Gerade bei "Thunderforce III" ist es wichtig, das Raumschiff pixelgenau zu steuern. Holger Langenhahn aus Braunschweig spielt dieses Ballermodul deshalb immer noch mit seinem kampferfahrenen Computerspiel-Joystick. Steckt Euer Joypad in den ersten Port, den Stick in den zweiten. Begebt Euch danach in den Configuration Mode und stellt die Schiffsgeschwindigkeit auf HIGH, "Control Pad" auf 6. Jetzt könnt Ihr Thunderforce III starten und die Waffen mit dem einzelnen Feuerknopf des Sticks darüber hinaus viel schneller wechseln. Haltet Ihr den Knopf gedrückt, ballert Ihr mit der gewählten Waffe. *wi*

Teenage Turtles (NES)

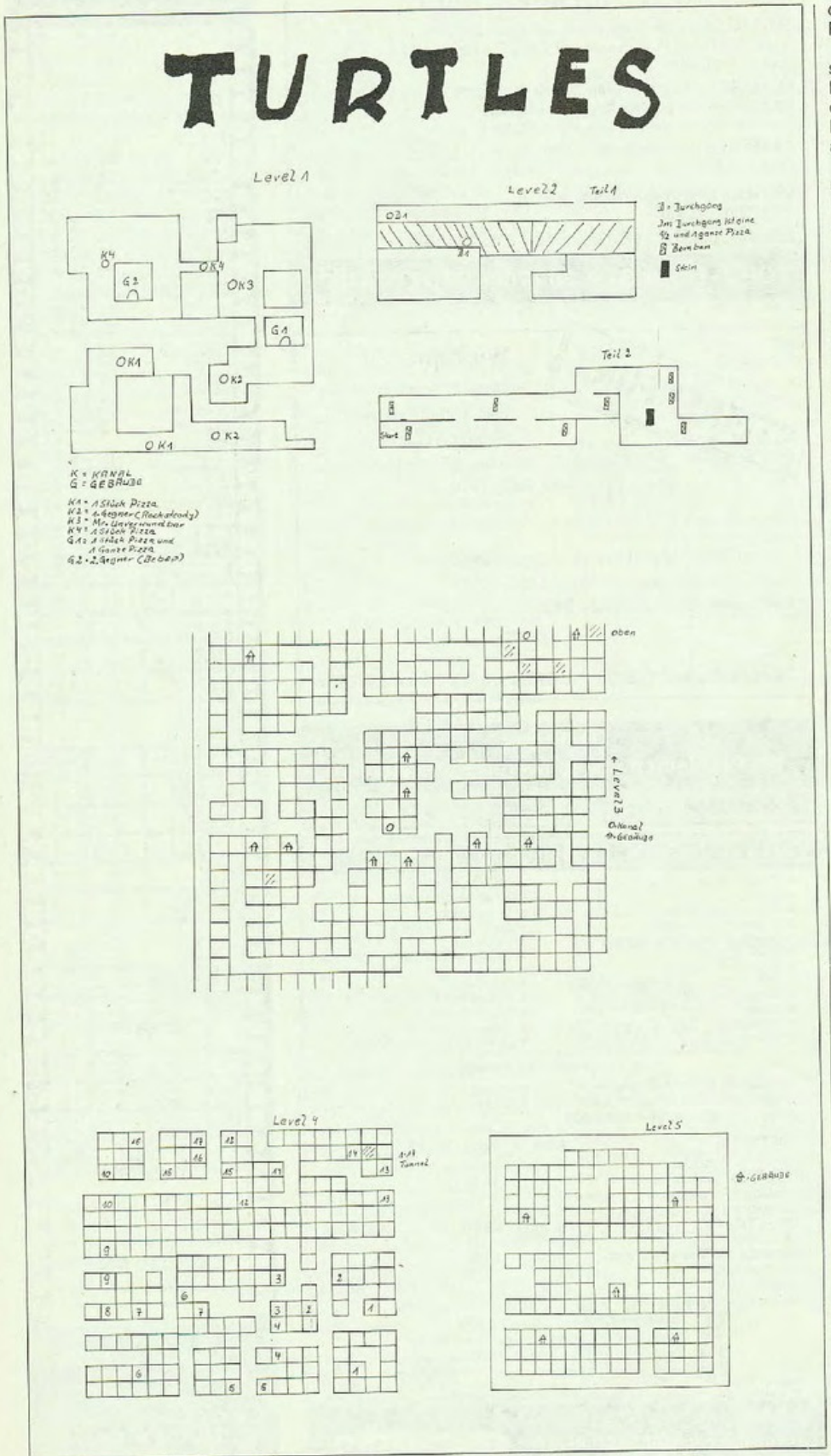
Der Kölner Nintendo-Abenteuer-Club ist ein Garant für brauchbare Lösungshilfen zu allen Nintendo-Spielen. Zur NES-Version der "Teenage Mutant Hero Turtles" überließ er uns eine ausführliche Beschreibung aller Levels, Waffen und Charaktere.

Leonardo: Leonardo verfügt über eine gute Mischung aus Angriffs- und Verteidigungskraft. Seine Standardwaffe, Katana, trifft auch Feinde in größerer Entfernung.

Raphael: Seine Waffe (Sai) ist zwar schneller als die aller anderen, besitzt jedoch dafür nur die kürzeste Reichweite.

Michaelangelo: Der Nunchako Michaelangelos gilt als

nicht
vorhanden



Diese Karten zu "Mutant Hero Teenage Turtles" stammen vom NAC Köln

die effektivste Waffe gegen die Feinde unterer Levels.

Donatello: Donatello ist die stärkste der Schildkröten, sein Bo-Stab die stärkste aller Standardwaffen. Dafür reagiert und bewegt sich Don langsamer als seine Kumpane.

Gefangene Turtles können übrigens befreit werden; das klappt jedoch nur ab der dritten Ebene.

Unter den fünf Zusatzwaffen, die während des Spiels gesammelt werden können, ist "Scroll" die effektivste. Der Zauberspruch zerstört nahezu alle Feinde, selbst die mächtigsten der Gegner werden schwer verletzt. Der Bumerang ist ebenfalls sehr brauchbar; versucht ihn jedoch immer auf dem "Rückflug" abzufangen. Der "Star" wiederum verfehlt keinen der Feinde in seiner Flugbahn. Als "Triple Star" gibt es ihn sogar in einer praktischen 3fach-Variante. Die Raketen benötigen die Turtles während ihrer Autofahrten. Damit können sie sowohl die Hindernisse auf der Strecke, als auch alle Feinde vernichten. Mit dem Seil schließlich überlauft Ihr ausschließlich die größeren der Lücken zwischen den Häusern, die durch eine Röhre gekennzeichnet sind. Das Seil wird automatisch benutzt.

Das "restliche" Spiel dürft Ihr anhand der Karten selbst erforschen. *wi*

Musha Aleste (Mega Drive)

Während einer "Musha Aleste"-Pause (über die Starttaste) kann der Spieler nicht nur die Fluggeschwindigkeit des eigenen Raumschiffs verstellen. Thomas Must vom CWM-Versand entdeckte zusätzlich noch ein paar Cheats, mit denen Ihr während einer solchen Pause auch Eure Kampfkraft gehörig aufpeppen könnt.

Merkt Euch folgende Joypad-Kombinationen:

Links, Unten, Links, Unten, Rechts, Oben, Rechts, Oben, B, C und A spendiert Euch fünf zusätzliche Spielerleben.

B, B, C, B, B, C, Oben, Unten und A rüstet Eure Waffe auf die vierte Stufe auf.

Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, Links, Links, Links, Rechts, Rechts, Rechts, C, C, B und A liefert Euch 20 Satelliten in die Vorratskammer. *wi*

Bonze Adventure (PC-Engine)

Peter Henrichs aus Rhede eilt verzweifelten Bonze-Freunden zu Hilfe. Haltet im Titelbild des "Bonze Adventures" das Steuerkreuz nach links unten und drückt 16mal Select. Nun ertönt eine kleine Melodie. Startet nun das Spiel, und Eure Figur besitzt maximale Bewaffnung und volle Energie.

Mega Man II (NES)

Im Airman-Level entdeckte unser Leser Robert Koops eine ganze Menge "1UPs". Holt Euch als erstes das "Leaf Shield", indem Ihr den "Woodman" besiegt. Falls nun im Laufe des Airman-Levels eine ganze Menge Vögel auf Euch zuflattern sollten, Ruhe bewahren: Mit dem Schild könnt Ihr alle Vögel abwehren. Einige der kleinen Vögel lassen schließlich auch die gewünschten "1UPs" zurück. *wi*

Fortress of Fear (Game Boy)

Der angeblich zehnte Teil der Wizard & Warriors-Serie ist eine wahre Fundgrube für extrasüchtige Geschicklichkeitsspieler. Arne Kupillaus aus Barsinghausen hat jenseits des in *POWER PLAY 3/91* beschriebenen Geheimraums einen weiteren entdeckt. Er verbirgt sich hinter der linken Wand des Extra-Verstecks. Begebt Euch auf die Anhöhe des Raumes und springt nach links oben. Ein Extraleben, ein Edelstein und ein Schlüssel erwarten Euch. *wi*

The Guardian Legend (NES)

Kleiner Nachtrag zu "The Guardian Legend" von Michael Kahl aus Köln: Wollt Ihr ins Soundmenü, müßt Ihr vor dem Einschalten Eurer Konsole die Joypad-Knöpfe "A" und "B" gleichzeitig gedrückt halten.

Korridor 4 stellt einige NES-Spieler bis heute noch vor ein ernstes Problem. Michael Kahl rät, viermal in den Raum der blauen Kreatur einzudringen, um den Korridor zu öffnen.

Rambo III (Mega Drive)

Zerstörungswut zahlt sich aus — meint Rambo und sein normalsterblicher Freund Thomas Denk aus Mühlheim. Zerstört die dritte der drei Lagerhallen/Häuser am Ende des dritten Levels mit einer Handvoll Zeitbomben und Ihr entdeckt in den Trümmern ein unversehrtes Extraleben. *wi*

Sword of Vermillion (Mega Drive)

Über die letzten drei Dungeons dieses Rollenspiels schweigt sich das nützliche "Sword of Vermillion"-Hintbook beharrlich aus. Jörn Fries aus Heddesheim nahm diese Unterlassungssünde zum Anlaß, seinen alten C 64 wiederzubeleben, um auf ihm die fehlenden Karten zu erstellen. Der wichtigste Plan ist der zur

"Thule Cave", denn dort hausen die letzten drei Endgegner und das Obermonster Tsarkon. Ihr benötigt jedoch den "Thule Key", den Ihr in Carthena erhaltet. In den anderen beiden kartografierten Dungeons erhaltet Ihr "nur" ein besseres Schwert und eine bessere Rüstung. *wi*

Enduro Racer (Master System)

Bei "Enduro Racer" für das Sega Master System könnt Ihr ganze Level einfach überspringen. Philipp Schrader aus Hamburg verrät Euch wie: Begebt Euch ins Titelbild und drückt dort "Reset". Wenn Ihr jetzt das Steuerkreuz hintereinander nach oben, unten, links und zuletzt rechts drückt, könnt Ihr Euch die Spielrunde aussuchen. *wi*

E-Swat (Mega Drive)

Ab dem dritten Level wird die Mega-Drive-Version von "E-Swat" ganz schön schwer. Unser holländischer Leser Robert Koops aus Doetinchem entdeckte eine Möglichkeit, auch die höheren Levels direkt anzuwählen. Wenn Ihr Start gedrückt habt, erscheint die Spielfigur und "Mission". Jetzt drückt Ihr die Feuertasten

A, B und C

und auf dem Steuerkreuz

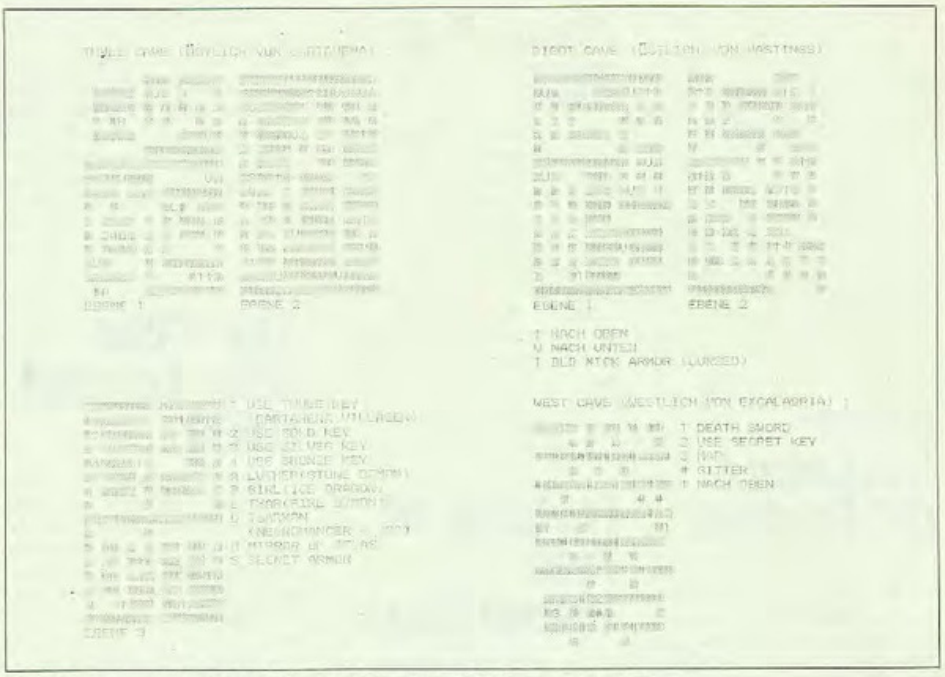
Links, Rechts, Oben und Unten.

Mit Links oder Rechts könnt Ihr nun die gewünschte Mission anwählen. *wi*

The Adventures of Lolo (NES)

Offiziell erscheint dieses Modul in diesen Tagen, Jean-Pierre Köhler aus Heilbronn hat trotzdem schon ein alle Paßwörter für Euch erspielt:

Level	Code
1.5	BHBP
2.1	BJBM
2.5	BPBH
3.1	BQBG
3.5	BYZZ



Diese Dungeons sind nicht im "Sword of Vermillion"-Hintbook verzeichnet

4.1	BZZY
4.5	CGZO
5.1	CHZP
5.5	CMZS
6.1	CPZH
6.5	CVZB
7.1	CYZZ
7.5	DDYR
8.1	DGYQ
8.5	DLYK
9.1	DMYJ
9.5	DTYC
10.1	DVYB
10.5	GCVT

wi

Mega Man II

Ein Sprung zum Ende des Spiels, also direkt ins innerste Heiligtum des erzbösen Dr. Wily, ermöglicht Euch folgendes Paßwort:

A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5

Gebt es im "Option-Screen" ein und Ihr erhaltet eine vollständige Waffenausrüstung, alle Powers und alle Gegenstände.

Metroid (NES)

Als ein "hartes Stück Arbeit" bezeichnet Patric Hecker aus Köln seinen Versuch "Metroid" präzise zu kartografieren. Das Ergebnis seiner Mühen wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. "R" und "E" auf seiner Metroidkarte bezeichnen den Fundort von Raketen und Energietanks. *wi*

Amazing Penguin (Game Boy)

Christian Beer aus Baldham erspielte folgende Paßwörter für das kniffflige "Amazing Penguin":

Level	Code
5	981990
9	235408
13	678163
17	302945
21	153876
25	840492

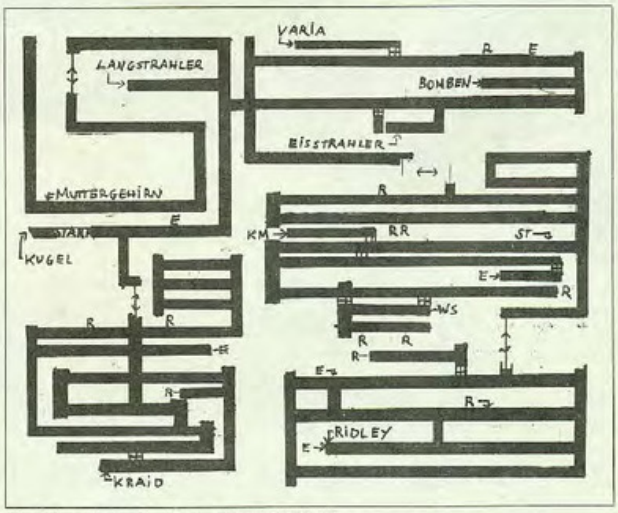
wi

Boomer's Adventure (Game Boy)

Seine kleine Paßwortsammlung für das Game-Boy-Modul "Boomer's Adventure" sandte uns Beat Rupp aus Bad Ragaz.

Level	Code
8	AXOLOTL
9	BLUTEN
16	CHIMERA
17	DEWLAP
24	ELYTRON
25	GILA

wi



Eine komplette Karte der Metroid Welt

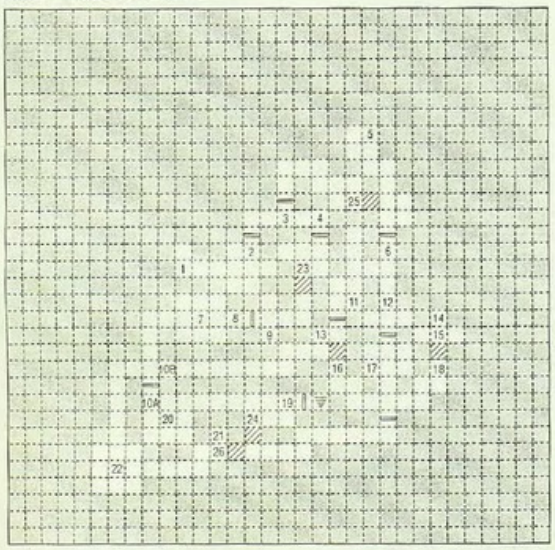
Eye of the Beholder Clue-Book

Jetzt habt Ihr den Durchblick: Alle Geheimnisse von SSIs Grafik-Rollenspiel "Eye of the Beholder" werden in diesem Clue-Book entschleiert.

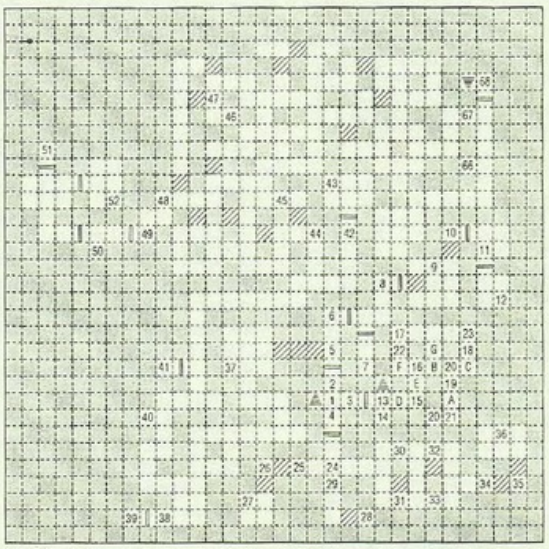
Teil 1

Das erste grafisch orientierte Rollenspiel aus der AD&D-Reihe, das Programm "Eye of the Beholder", ist immer für eine Überraschung gut. Knifflige Puzzles, fiese Monster und rätselhafte Gegenstände machen dem Abenteurer das Leben unnötig schwer. Das bange Zittern beim Öffnen einer geheimen Tür hat nun ein Ende. Mit dem Clue-Book knackt Ihr das dickste Monster und das härteste Rätsel. Alle diejenigen unter Euch, die beim Anblick von ausführlichen Komplettlösungen in Panik ausbrechen: Wir beginnen erstmal mit den Karten der Dungeon-Etagen, den Charakteren, die unterwegs auf Euch warten und den Ge-

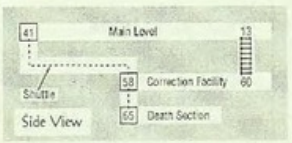
Level 1 — Upper Sewer Level



Level 2 — Middle Sewer Level



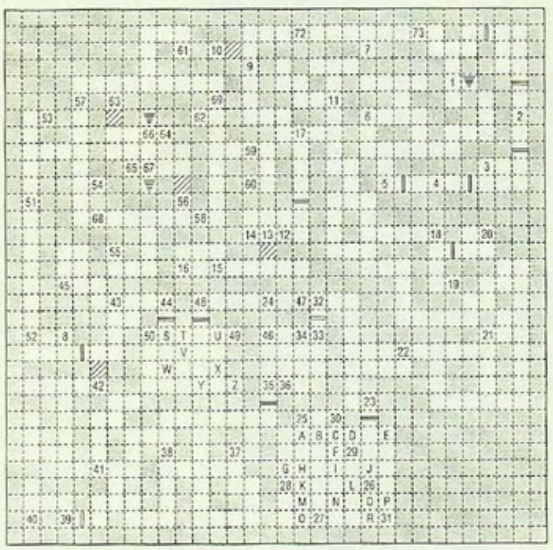
Main Level



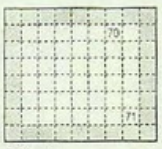
▼ Sublevel 1: Corrections Facility

◀ Sublevel 2: Death Section

Level 3 — Lower Sewer Level



Main Level



Sublevel

nicht
vorhanden

genständen. Erst in späteren Ausgaben der *POWER PLAY* enthüllen wir die einzelnen Puzzles im Detail. Bis dahin wünschen wir Euch mit Eye of the Beholder viel Spaß. *mh/vw*

Die Geschichte

Liebe Abenteurer,
ich hoffe zutiefst, daß Ihr dieses Päckchen erhaltet, bevor Ihr Eure Aufgabe beginnt und in die Kanäle unter der Stadt Waterdeep hinuntersteigt. Dieses Päckchen enthält Notizen, die wir bei einem Drow-Spion fanden, und die Euch auf Eurer Reise helfen können.

Der Spion wurde zwei Tage zuvor von Oltec, dem Wachoffizier gefangengenommen. Unter schärfster Befragung verriet der Spion seine Pläne. Er erklärte, daß er für ein Wesen namens Xanathar arbeiten würde. Der Spion erzählte, daß Xanathar ein verbrecherischer und böser Fürst sei, der in den untersten Gewölben der Kanalisation hause.

Wir nehmen an, daß Xanathar den Drow auf magische Weise hier heraufteleportiert hat, um so die Fürsten von Waterdeep auszuspionieren. Xanathar ist aber nicht in der Lage, seinen Helfershelfer wieder hinab zu teleportieren und gab seinem Spion deshalb dieses Päckchen mit. Mit dessen Hilfe sollte der Spion sicherer seinen Weg zurück in die Tiefe finden.

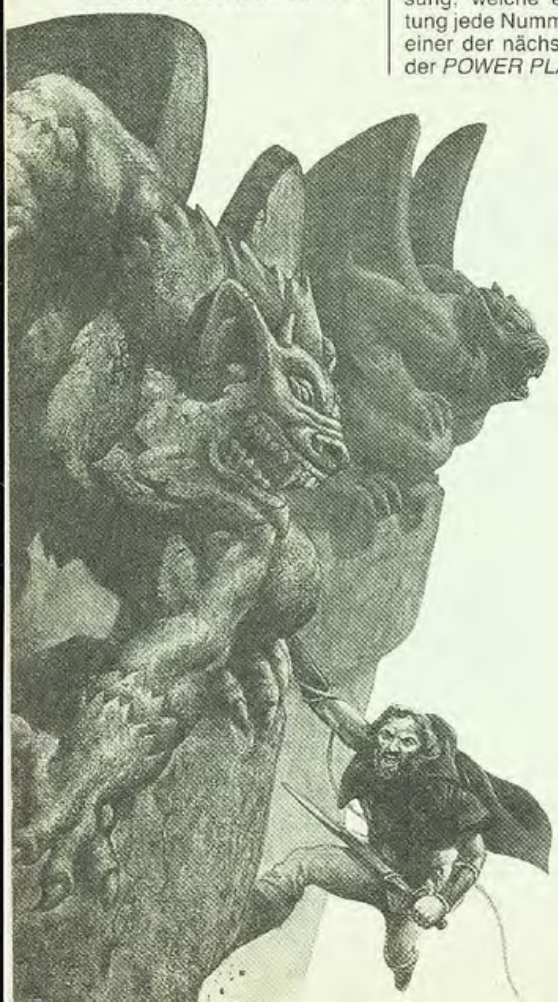
Das Paket enthält Karten der Tunnel und Höhle unter Waterdeep. Es enthält viele Notizen über den Standort von Fallen und gefährlicher Monster, die Ihr umgehen solltet. Zusätzliche Informationen verraten Euch den Fundort von Gegenständen, die sich als nützlich erweisen könnten.

Seid weise und benutzt diese Informationen. Es ist möglicherweise der entscheidende Vorteil, den Ihr benötigt, um den elenden Burschen Xanathar zu besiegen.

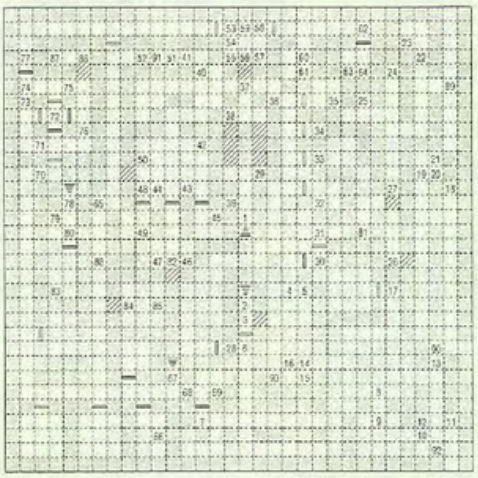
Euer vertrauensvoller Freund
KHELBEN

Die Karten

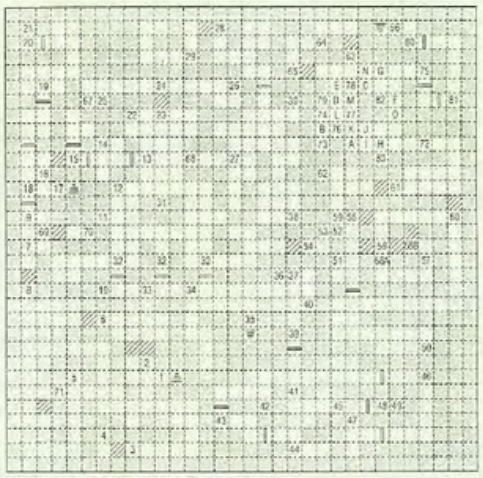
Hier findet Ihr alle Karten für die zwölf Dungeon-Etagen. Die Nummern auf den Karten entsprechen Puzzles, Fundorten für Items oder Charaktere und Besonderheiten. Die Auflösung, welche exakte Bedeutung jede Nummer hat, folgt in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*.



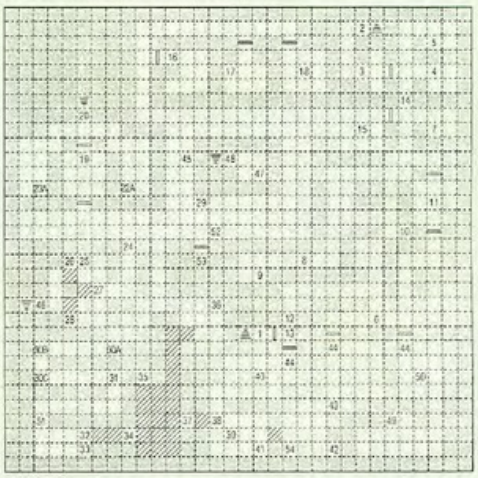
Level 4 — Upper Level Dwarven Ruins



Level 5 — Dwarven Ruins and Camp

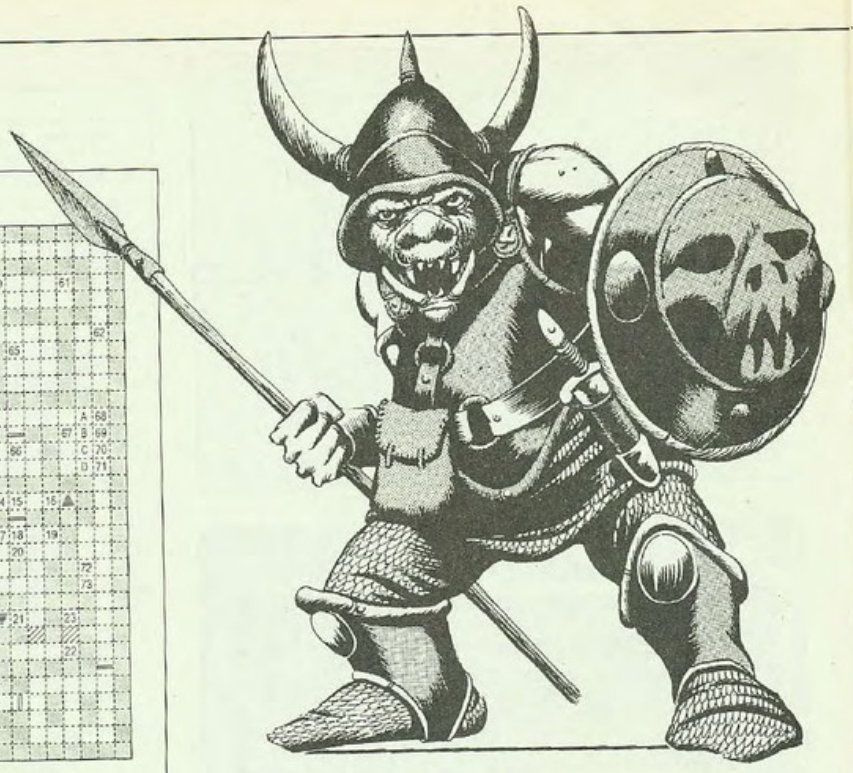


Level 6 — Bottom Level of Dwarven Ruins

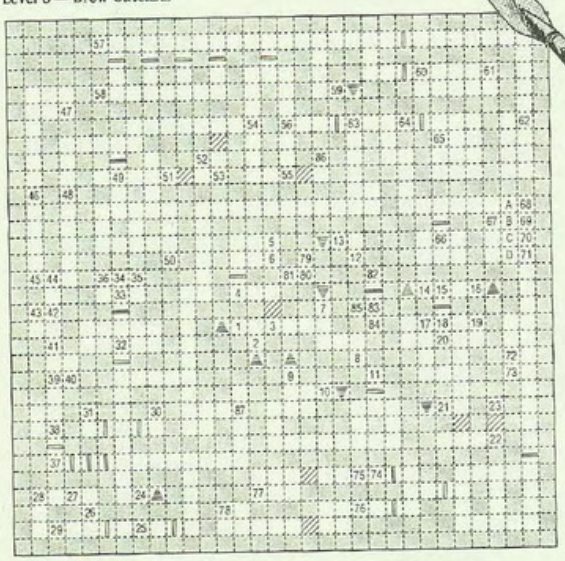


Main Level

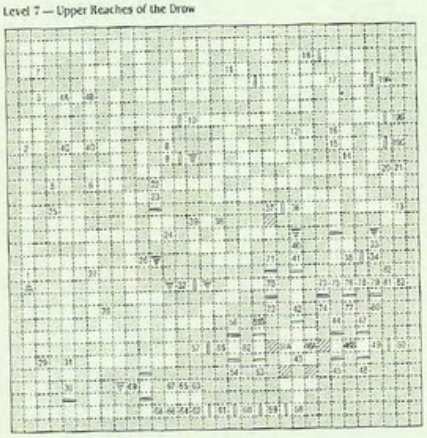
Sublevel



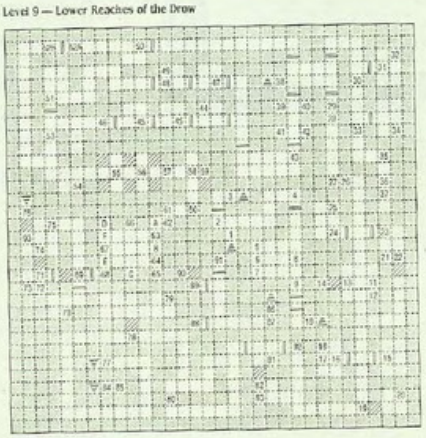
Level 8 — Drow Outcasts



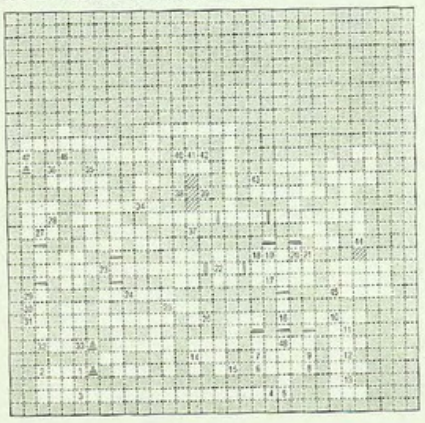
Level 7 — Upper Reaches of the Drow



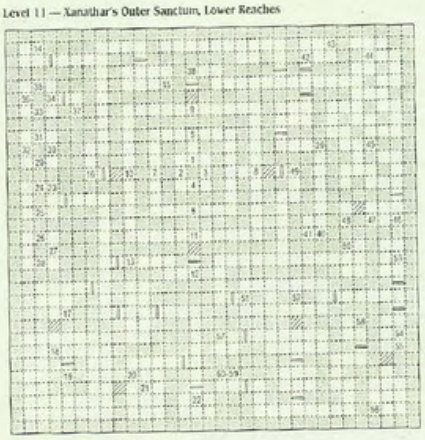
Level 9 — Lower Reaches of the Drow



Level 10 — Xanathar's Outer Sanctum, Mantis Hive



Level 11 — Xanathar's Outer Sanctum, Lower Reaches



Charaktere

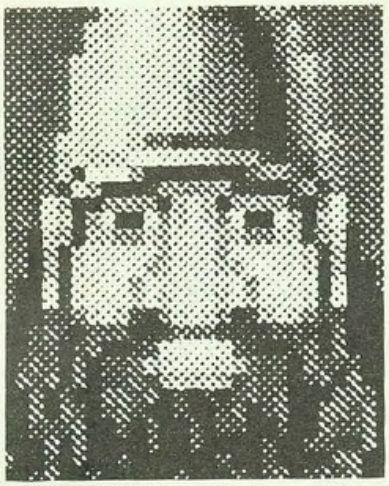
Es gibt neun Charaktere (sog. NPC), die sich im Laufe des Spieles Eurer Party anschließen können. Einige von ihnen werden nur noch als Skelett gefunden, können aber wiederbelebt werden. Diese Liste der NPC zeigt die Klasse (Class) des Charakters, seine Gesinnung (Alignment), die Rasse (Race), Eigenschaftspunkte (Ability Scores) und die maximale Anzahl der Trefferpunkte (Hit-Points).

Kirath

Class:	Level 7 Mage
Race/Gender:	Half-Elf Male
Alignment:	Neutral
Ability Scores:	Str: 11 Int: 17 Wis: 13 Dex: 18 Con: 8 Cha: 12
Hit Points:	21
Location:	Level 11, location 60
Status:	Dead (bones)
Equipment:	+2 Bracers of Defense, +5 Dagger, +2 Ring of Protection, Robe +5, Spell Book

Tyrra

Class:	Level 6 Ranger
Alignment:	Chaotic-Good
Race/Gender:	Elf Male
Ability Scores:	Str: 16 Int: 14 Wis: 16 Dex: 18 Con: 17 Cha: 7
Hit Points:	45
Location:	Level 10, location 36
Status:	Dead (bones)
Equipment:	Skull Key



Dorhum

Class:	Level 3 Fighter
Alignment:	Lawful-Good
Race/Gender:	Dwarf Male
Ability Scores:	Str: 18/29 Int: 13 Wis: 11 Dex: 16 Con: 17 Cha: 14
Hit Points:	28
Location:	Level 5, location 27
Status:	Okay
Equipment:	Dwarf Helmet, Chain Mail, Axe, 2 Rations, Potion of Healing

Beohram

Class:	Level 7 Fighter
Alignment:	Lawful-Good
Race/Gender:	Human Male
Ability Scores:	Str: 17 Int: 9 Wis: 15 Dex: 13 Con: 18 Cha: 17
Hit Points:	55
Location:	Level 9, location 57
Status:	Dead (bones)
Equipment:	Helmet, Holy Symbol, Plate Mail, +5 Long Sword called "Severious," Shield, Dagger

Taghor

Class:	Level 5 Fighter
Alignment:	Chaotic-Good
Race/Gender:	Dwarf Male
Ability Scores:	Str: 17 Int: 11 Wis: 15 Dex: 15 Con: 19 Cha: 9
Hit Points:	45
Location:	Level 4, location 39
Status:	Injured
Equipment:	Dwarf Helmet, Chain Mail, Axe

Anya

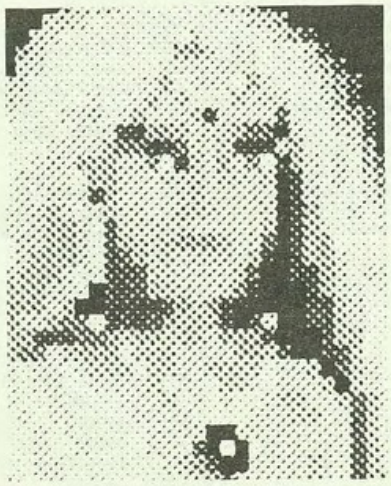
Class:	Level 4 Fighter
Alignment:	Chaotic-Good
Race/Gender:	Human Female
Ability Scores:	Str: 18/59 Int: 5 Wis: 11 Dex: 14 Con: 16 Cha: 9
Hit Points:	45
Location:	Level 3, location 40
Status:	Dead (bones)
Equipment:	Leather Armor, Long Sword, Spear

Tod Uphill

Class:	Level 5 Thief
Alignment:	Chaotic-Neutral
Race/Gender:	Halfling Male
Ability Scores:	Str: 17 Int: 11 Wis: 14 Dex: 19 Con: 18 Cha: 16
Hit Points:	32
Location:	Level 1, location 2
Status:	Dead (bones)
Equipment:	Lockpicks

Keirgar

Class:	Level 5 Fighter
Alignment:	Neutral-Good
Race/Gender:	Dwarf Male
Ability Scores:	Str: 18/92 Int: 15 Wis: 15 Dex: 12 Con: 19 Cha: 17
Hit Points:	45
Location:	Level 10, location 15
Status:	Injured (captive)
Equipment:	None



Ileria

Class:	Level 6 Cleric
Alignment:	Lawful-Good
Race/Gender:	Half Elf Female
Ability Scores:	Str: 10 Int: 12 Wis: 9 Dex: 15 Con: 17 Cha: 17
Hit Points:	52
Location:	Level 7, location 19A
Status:	Dead (bones)
Equipment:	Holy Symbol

Die Schätze

In dieser Abteilung des Clue-Books findet Ihr alle Hauptgegenstände, die Ihr in den einzelnen Dungeon-Etagen finden könnt. Die Nummern vor den Gegenständen markieren den jeweiligen Fundort in dem Labyrinth-Level.

Wir wünschen Euch bis zum nächsten Heft viel Vergnügen mit den famosen Karten und der Liste der Gegenstände.
mh/vw

Level 1

Location	Item
1.	2 rocks
2.	Lock picks, halfling bones
5.	Rations
7.	Two rations, mage scroll of Detect Magic
11.	Rock
14.	+2 dart
17.	Rock
19.	Arrow
20.	Shield
21.	Mage scroll of Armor, cleric scroll of Bless

Level 2

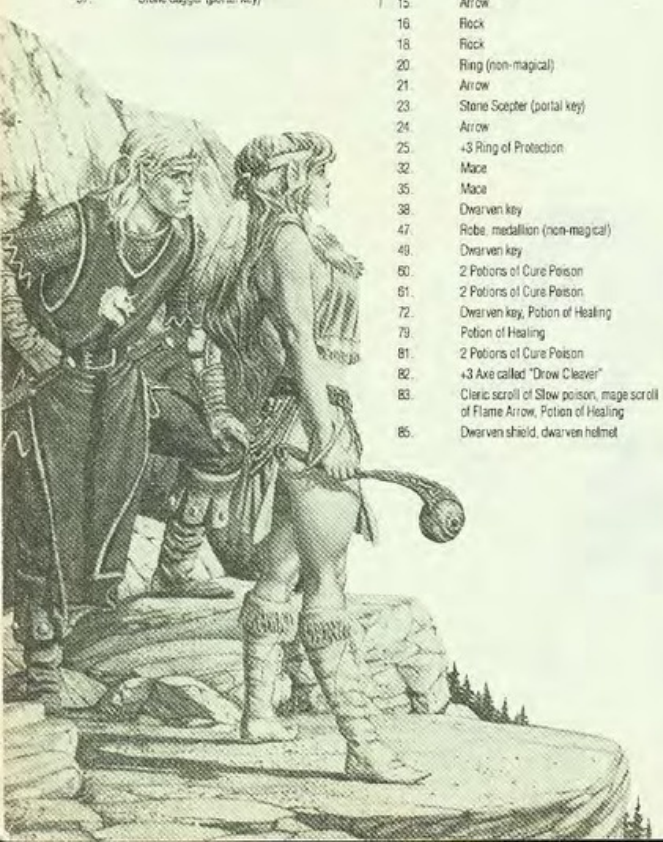
Location	Item
1.	Silver key
7.	Potion of Vitality
12.	Rations, Potion of Giant Strength, silver key
17.	Rations, Silver key
20.	Rations
26.	Mage scroll of Shield
28.	Rock
29.	Sling
34.	Rations, silver key
35.	2 arrows
36.	Rations
37.	Stone dagger (portal key)
39.	Rations, Potion of Extra Healing
43.	Leather boots, rations
46.	Rations
52.	Potion of Healing
54.	Bow
56.	Mage scroll of Invisibility
61.	Potion of Healing
62.	Gold key
64.	Rock

Level 3

Location	Item
3.	Silver key
5.	Silver key
6.	Arrow
10.	Cleric scroll of Cause Light Wounds
12.	Silver key
13.	Arrow
15.	Mage scroll of Detect Magic
16.	Red gem, +3 dagger
20.	Potion of Extra Healing, Potion of Healing
25.	4 arrows, Potion of Speed, red gem
29.	Rock
35.	Mage scroll of fireball
40.	Spear, leather armor, human bones, long sword
42.	Rock
45.	Rations
49.	Shield
53.	Blue gem
55.	Blue gem
60.	Blue gem
61.	Blue gem
64.	Shield, chain mail, arrow
65.	3 iron rations
71.	Wand of Magic Missiles
V.	Rations
W.	Potion of Healing
Y.	Cleric scroll of Flame Blade
Z.	Rock

Level 4

Location	Item
5.	3 Iron rations
11.	Rock
12.	Dwarven key
15.	Arrow
16.	Rock
18.	Rock
20.	Ring (non-magical)
21.	Arrow
23.	Stone Scepter (portal key)
24.	Arrow
25.	+3 Ring of Protection
32.	Mace
35.	Mace
38.	Dwarven key
47.	Robe, medallion (non-magical)
48.	Dwarven key
60.	2 Potions of Cure Poison
61.	2 Potions of Cure Poison
72.	Dwarven key, Potion of Healing
79.	Potion of Healing
81.	2 Potions of Cure Poison
82.	+3 Axe called "Drow Cleaver"
83.	Cleric scroll of Slow poison, mage scroll of Flame Arrow, Potion of Healing
85.	Dwarven shield, dwarven helmet



Level 5

Location	Item
4.	Cleric scroll of Prayer
5.	Scale mail, dwarven key
11.	Iron rations
12.	Iron rations
21.	Cleric scroll of Hold Person
22.	Iron rations
25.	Mage scroll of Haste
26.	Stone Necklace (portal key)
27.	6 Rations, stone Medallion (portal key)
31.	Poison potion
41.	-3 Cursed sling
43.	Key
44.	Leather boots
45.	Ring of Feather Fall
48.	Plate mail, mage scroll of Invisibility 10'
56.	Rock
58B.	Wand of Frost
62.	Rock
64.	Spear, iron rations
67.	Cleric scroll of Aid
68.	Iron rations
70.	Mage scroll of Dispel Magic
83.	Long sword
84.	-3 Cursed axe
J.	Cleric scroll of Detect Magic

Level 6

Location	Item
7.	Kenku egg
9.	Kenku egg
10.	Mage scroll of Hold Person, 2 Potions of Extra Healing, Wand of Frost
11.	4 Darts
12.	Key
16.	Kenku egg
17.	5 Kenku eggs
18.	2 Kenku eggs
19.	4 darts
22.	Dwarven key
23.	Dwarven key
29.	Rock
30A	4 Darts
30B	4 Darts
30C	4 Darts
31.	4 Darts
32.	Wand of Magic Missiles
34.	Dwarven key
35.	+1 Dwarven shield
36.	Cleric scroll of Cure Serious Wounds, cleric scroll of Dispel Magic
37.	+3 Mace
39.	Ring (non-magical)
40.	Rock
42.	Cleric scroll of Flame Blade
47.	Stone Ring (portal key)
49.	Bracers (non-magical)

Level 7

Location	Item
5.	Cleric scroll of Slow Poison
6.	Cleric scroll of Create Food
7.	Mage scroll of Fireball
11.	Cleric scroll of Bless, necklace (non-magical), iron rations
12.	Arrow
13.	Ornate shield (non-magical)
19A.	Human bones, holy symbol
21.	Cleric scroll of Protection from Evil 10', Cleric scroll of Remove Paralysis, key
24.	3 Arrows
25.	Lodestone Medallion
26.	Arrow
31.	Potion of Healing, Key
39.	+2 Ring of Protection
44.	Banded armor
45.	Jeweled key
47.	3 Arrows
48.	Ruby key
50.	Mage scroll of Lightning Bolt
51B.	Jeweled key
53.	Cleric scroll of Cure Light Wounds
54.	Drow key
56.	Mage scroll of Fear
57.	Drow key
64.	Useless Wand (non-magical)
66.	Glowing +1 rock
74.	+3 Short Sword called "Slicer"
77.	+3 Elven Bracers of Defense
80.	Ring of Wizardry

Level 8

Location	Item
5.	Ruby key
6.	Elven bow, mage scroll of Vampiric Touch
8.	Drow key, Red gem
11.	Mages scroll of Shield, jeweled key
12.	Drow key
15.	Ruby key
23.	Drow key
28.	Scepter of Kingly Might, robe
30.	Flail
31.	-3 Cursed Plate Mail of Great Beauty
35.	Drow boots
36.	Cleric scroll of Protection from Evil
47.	Ring of Sustenance
50.	Mage scroll of Invisibility 10'
53.	Cleric scroll of Hold Person
56.	Ring (non-magical), Medallion (non-magical)
61.	Cleric scroll of Cure Critical Wounds, cleric scroll of Neutralize Poison, cleric scroll of Prayer
67A.	Glowing +1 rock
73.	Wand of Lightning Bolt
77.	Mage scroll of Ice Storm
78.	Lockpicks
82.	Cleric scroll of Raise Dead, Potion of Extra Healing
86.	+3 Long Sword called "Nightstalker"

Level 9

Location	Item
12.	Drow boots
14.	+3 Drow shield
20.	Chain mail
21.	Mage scroll of Invisibility
25.	3 Arrows
32.	Drow key
34.	Mage scroll of Stoneskin
44.	Poison potion
49.	Cleric scroll of Detect Magic
57.	Human bones, +5 long sword called "Severious", shield, plate mail, helmet, holy symbol, dagger
66.	Drow key
70.	Potion of Extra Healing
72.	5 Darts (not always there)
73.	Cleric scroll of Protection from Evil 10'
74.	Cleric scroll of Cure Serious Wounds, cleric scroll of Dispel Magic
75.	5 Darts
79.	Cleric scroll of Raise Dead
81.	Wand of Fireballs
85.	Cleric scroll of Raise Dead
88.	Spear
89.	Mage scroll of Armor
90.	Cleric scroll of Flame Blade

Level 10

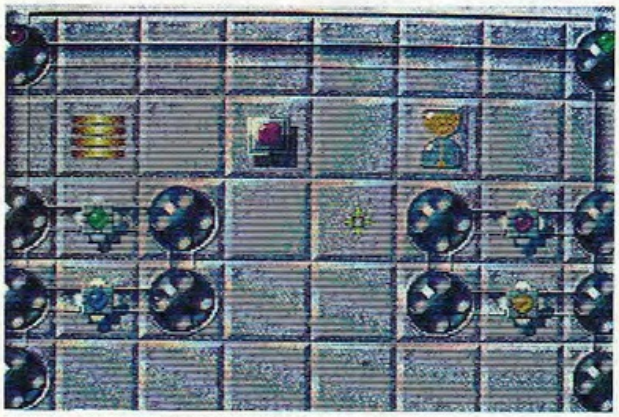
Location	Item
2.	Plate mail
6.	Cleric scroll of Remove Paralysis, cleric scroll of Flame Blade
11.	Poison potion
12.	Wand of Frost
13.	Cleric scroll of Cure Critical Wounds, Cleric scroll of Flame Blade
14.	Useless wand (non-magical)
26.	Arrow
36.	Human bones, skull key
40.	Potion of Giant Strength
42.	Ring of Feather Fall
43.	Cleric scroll of Neutralize Poison
45.	Mage scroll of Cone of Cold
46.	Arrow

nicht
vorhanden

nicht
vorhanden

LUST AUF LOGIK

Logical



Manche Levels werden gegen die Uhr gespielt (Amiga)

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 79%
Grafik: 62% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

Gut!

Lobenswert: Das interessante, aber einfache Spielprinzip hätte genügt, um Logical ohne viel Aufwand zu einem Tüftelhit zu machen. Die Entwickler ließen es dabei jedoch nicht bewenden und zauberten eine durchgestylte Umgebung aus Glas und Metall auf den Bildschirm, garnierten die Handlung mit ein paar dezenten "Plings" und "Klacks" und unterlegten die Murmelschieberei mit einer beruhigenden Musik; so wird Logical auch für den Softwareästheten zum Genuß. Der Schwierigkeitsgrad steigt so langsam an, daß auch absolute Anfänger die ersten Levels mühelos abräumen. Erst lange nachdem man sich hinter die Maus gesetzt hat, beginnen sich die ersten Kuller zu stauen und gegenseitig zu blockieren. Ab da wird's knackig und auch Profis kommen ins Rotieren.

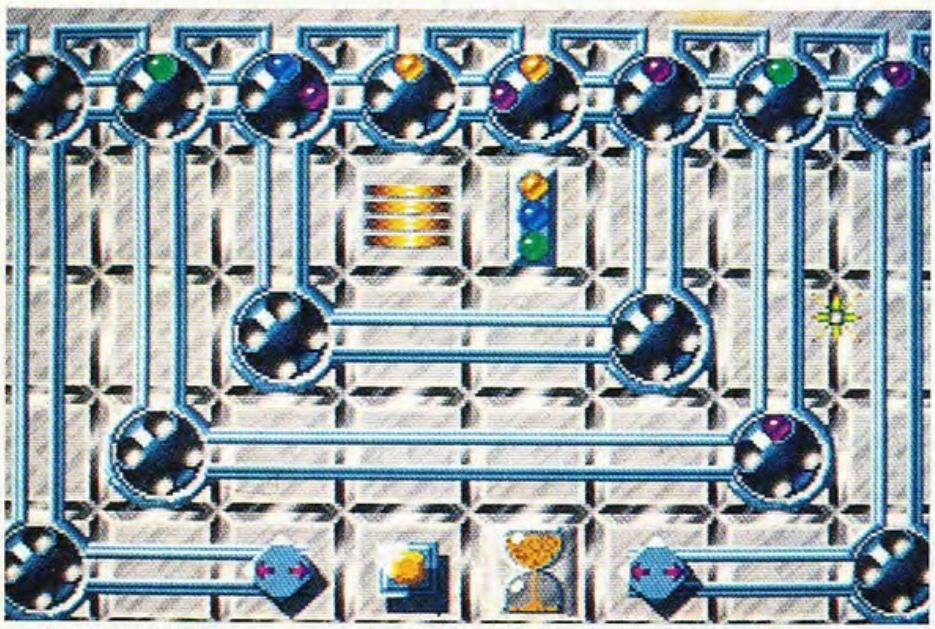
Gut!

Das ist der Stoff, aus dem Hits geschneidert werden: Eine einfache Grundidee, die mit diversen Extras geschickt aufgemotzt wird. So simpel das Spielprinzip anmutet, so hinterlistig sind die Levels ausgetüftelt. Anders als bei Rainbow Arts' Tütelvorgänger "Ra" springt bei Logical der Funke sofort über. Jeder kapiert's nach wenigen erklärenden Worten und wagt sofort ein Probespiel. Einmal angefangen, läßt man die Maus so schnell nicht wieder los. Wer seine strategischen Gedanken nicht schnell umsetzt, der sieht bei Logical alt aus. Die Mischung aus Gehirnfolter und Reaktionstest ist den Erfindern gut geglückt. Bei aller Euphorie sollte man aber nicht verschweigen, daß Logical nicht die Klasse eines "Tetris" oder "Klax" erreicht. Das Grundkonzept ist zwar gut, aber nicht genial. Ohne die zusätzlichen Spielelemente wäre bald die Luft raus. Da diese aber ausreichend vorhanden sind und auch geschickt eingesetzt wurden, steht vergnüglichen Tüftelabenden nichts im Weg.

Was dem einen seine Klötzchen, sind dem anderen seine Kugeln. Bei Rainbow Arts' neuester Geschichlichkeitsgrübelei dreht sich alles um ein paar Dutzend Kugeln, die Ihr in vier verschiedenen Farben zu Gesicht bekommt. Die zweite Hauptrolle wird von Rondellen besetzt, die jeweils Platz für vier Kugeln bieten.

Eure Aufgabe in den 99 Levels besteht grundsätzlich darin, alle vier Nischen in den Rondellen mit Kugeln ein und derselben Farbe zu besetzen. Da die Kugelfallen mit Röhren verbunden sind und in sich gedreht werden können, ist dies durchaus machbar. Habt Ihr vier gleichfarbige Kugeln entsprechend plaziert, explodiert das Rondell (es kann aber weiter benutzt werden) und die Kugeln lösen sich in Luft auf. Wurden alle Rondelle so "behandelt", gibt's ein Paßwort und der nächste Level folgt.

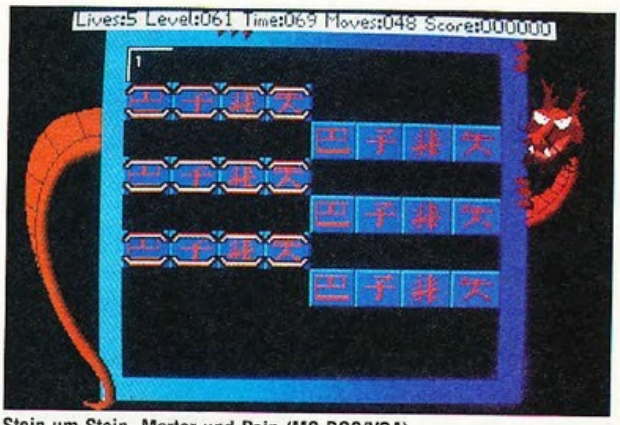
Um der Abwechslung willen werdet Ihr im Laufe der Zeit mit neuen Spielelementen vertraut gemacht. So dürfen manche Röhren nur von Kugeln einer bestimmten Farbe durchrollt werden. Außerdem ist ab und zu die Farbreihenfolge vorgegeben, in der die Rondelle explodieren dürfen. Ganz gemein sind die Röhren, die die durchlaufenden Kugeln umfärben. Das ist dann besonders tragisch, wenn sich dahinter ein Rondell befindet, das nur von Kugeln einer bestimmten Farbe zur Explosion gebracht werden kann. Schließlich haben sich die Programmierer noch Teleporter, Zeitlimits und ein paar andere Gemeinheiten ausgedacht. Nach den 99 Levels winkt ein Paßwort für den eingebauten Editor. *mg*



Ein Rondell explodiert nur dann, wenn vier gleichfarbige Kugeln in den vier Löchern sitzen (Amiga)

nicht
vorhanden

Genies gesucht: Lexi Cross ist was für helle Köpfe (MS-DOS/VGA)



Stein um Stein, Marter und Pein (MS-DOS/VGA)

BUCHSTABENSUPPE

Lexi Cross

Game Shows" erfreuten sich im angelsächsischen Raum schon immer größter Beliebtheit. Dank den geschäftstüchtigen Bemühungen von "Sat 1" und "RTL Plus" dürfen auch wir uns nun an diesen Spielen für Halbdebile erfreuen: Mammi erpuzzelt sich einen neuen Wagen, Pappi eine Waschmaschine. Interplays "Lexi Cross" verlagert das Vorabendprogramm ins nächste Jahrtausend: In VGA und schönstem AdLib-Sound löst Ihr allein oder zu zweit Kreuzworträtsel vor laufenden Kameras. Ihr tretet gegen einen menschlichen Gegner an, grübelt gegen unterschiedlich clevere Roboter oder spielt via Modem gegen einen entfernten Freund.

Auf einer Puzzlekarte deckt Ihr Wortfelder auf und kauft mit Eurem Spielgeld Vokale und Konsonanten. Wenn Ihr ein paar Wörter zusammen habt, müßt Ihr einen Oberbegriff finden und den als erster dem Quizmaster, einem aalglatten Cyborg nennen. Wer nach drei Runden die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger und wird als VGA-Marmorbüste in der Ehrenhalle verewigt. *vw*

Geht so

Eine Einschränkung gleich am Anfang: Wer nicht über exzellente Englischkenntnisse verfügt, kann Lexi Cross getrost vergessen. Besonders die höheren Spielstufen sind, selbst für Anglistikstudenten, eine harte Nuß. Man ackert sich durch alle Wörter, kauft am laufenden Band Buchstaben, nur um am Ende festzustellen, daß man partout nicht auf den Namen von Shakespeares 12. Sonett kommt. Wer sich in dieser Hinsicht einiges zutraut, bekommt eine nett gemachte Mischung aus "Trivial Pursuit" und Buchstabenlotto geboten. Die Spielregeln würden auch in der Realität funktionieren und eine passable Show abgeben.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 55%	AMIGA
Grafik: 57% Sound: 38%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

EIN KLOTZ AM BEIN

Brain Artifice

Des Programmierers liebstes Kind ist der Klotz, "Brain Artifice" von Soft Enterprises bietet eine neue Variante. Man fährt mit dem Cursor auf einen Stein, bewegt ihn zu einem farblich passenden hin. Je nach Level wird vorgegeben, ab wann die Klötze zusammenkleben. Dann kann der Spieler sie nicht mehr bewegen und flucht, wenn sie nicht richtig liegen. Habt Ihr alle Steinchen einer Farbe glücklich zusammengebracht, verwandeln sie sich in eine Mauer. Damit nicht genug. Insgesamt dürft Ihr 100 Levels zusammenschieben; alle sechs gibt's ein Paßwort. In höheren Levels darf man die Steine nach verschiedenen Mustern zusammenbauen, manche lassen sich nicht mehr bewegen, der Computer beschränkt die Anzahl der Züge und das Zeitlimit drängt zur Eile.

Und wer dann noch nicht das Handtuch geschmissen hat, freut sich an der Gemeinheit der "Farbe-wechsel'-Dich"-Wandelsteine oder der versteckten Steine. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt's ebenso wie üppige Highscore-Listen. *al*

Geht so

Niedlich: Das ist genau das Richtige für die Mittagspause — ein paar Levels sind schnell ausgeräumt. Die ersten vierzig Levels sind schön einfach, dann zieht der Schwierigkeitsgrad sachte an, um bei Level 80 den Spieler zum blinden Wahnsinn zu treiben. Dadurch, daß alle paar Levels ein neuer, besonders tückischer Klotz dazukommt, bekommt das Spiele eine feine taktische Note. Die Idee ist einigermaßen neu, die Ausführung nett, der Zwei-Spieler-Modus sorgt für Erheiterung. Doch auf Dauer wird's leider etwas eintönig: Brain Artifice ist kein Knüller, aber ein nettes Spiel, das man gerne wieder mal rauskramt.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software Enterprises, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 57%	AMIGA
Grafik: 34% Sound: 30%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

FRÜHLINGSGEFÜHLE

Flames of Freedom

3-D-Grafik in Edelqualität wartet bei Flames of Freedom (ST)

Erinnert Ihr Euch noch an das Strategiespiel "Midwinter"? Mit "Flames of Freedom" erscheint nun die Fortsetzung. Die Handlung schließt nahtlos an den ersten Teil an. Einige Jahrzehnte sind seit der Befreiung der Midwinter-Insel vergangen. Die Eiszeit, die Midwinter im kalten Würgegriff hielt, ist abgeklungen. Forschungstrupps haben eine größere Inselgruppe mit milderem Klima entdeckt. Auf diesen Inseln siedelten die Nachfahren der Midwinter-Bewohner. Leider stört eine unangenehme Kleinigkeit das idyllische Insulanerdasein. Das Sahara-Empire, ein Staatenbund an der afrikanischen Küste, hat ein Auge auf die reichen Inseln geworfen und möchte die 42 Inseln inklusive dem Hauptteiland Aurora erobern. Die Machenschaften des Sahara-Imperiums fruchten, und alle Inseln bis auf Aurora sind schon besetzt. Nur ein Geheimagent kann die Schergen des Imperiums noch aufhalten — je mehr Inseln Ihr befreien könnt, desto schwieriger ist der Feldzug der bösen Buben.

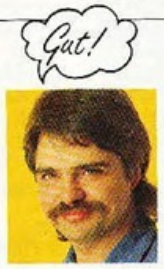
Ihr schlüpft in Flames of Freedom in die Rolle dieses James Bond der Zukunft. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr entweder mit einem vorgefertigten Instanthelden vorlieb nehmen, oder Euch Euren Wunschagenten selber zusammenstellen. Hier dürft Ihr in einem Gesichterbastelbogen das Aussehen (und das Geschlecht) Eurer Spielfigur verändern und verschiedene Charakterfähigkeiten einstellen. Zur Wahl stehen beispielsweise Sex-Appeal, Überredungskunst und Geschick im Bestechen anderer Personen. Verändert Ihr den Wert einer Eigenschaft, so ändern sich entsprechend andere Eigenschaften. Wirkt Euer Agent beispielsweise besonders furchteinflößend, ist es um seinen Charme sicherlich nicht besonders gut bestellt. Ebenfalls einstellbar sind fünf körperliche Eigenschaften wie Ausdauer, Kraft oder Reflexe. Seid Ihr mit Eurem Agenten zufrieden, kann dieser in aller Ruhe den Umgang mit allen im Spiel vorkommenden Fahrzeugen (immerhin rund 30 verschiedene wie U-Boot, Fallschirm, Panzer, Jeep, Helikopter, Luftschiff) trainieren, sich für einen einzelnen Einsatz melden (Ihr dürft Euch eine Insel aussuchen) oder einen kompletten Krieg gegen das Sahara-Imperium führen (hier werden die Aufträge verteilt). Auf Wunsch könnt Ihr verschiedene Komplettmissionen auf mehrere Disketten speichern, um unterschiedliche Taktiken auszuprobieren.

Eine Landkarte der jeweiligen Insel hilft bei der Orientierung (ST)

Ich bau mir einen Geheimagenten (ST)

Selbstverständlich fehlen auch anwählbare Schwierigkeitsgrade nicht. Habt Ihr alle Einstellungen gemacht, geht es los. Wenn Ihr auf den Inseln unterwegs seid, wird alles in ausgefüllter 3-D-Grafik dargestellt. Im Gegensatz zum Vorläufer müßt Ihr aber Eure Figur nicht permanent selbst durch die dreidimensionale Landschaft steuern. Auf Knopfdruck ruft Ihr eine Übersichtskarte der Insel auf und könnt auf der Karte verschiedene Reiseziele markieren. Nun bewegt sich Euer Agent automatisch an den gewünschten Zielort.

War Euer Auftrag erfolgreich, gibt es nicht nur eine dicke Belohnung, sondern eventuell sogar eine Geheimwaffe, die Euch die Insulaner schenken und die beim nächsten Auftrag von Nutzen sein kann. Erfreulicher Nebeneffekt der Befreiung einer Insel: Durch das Unterbrechen von Nachschubwegen für das Sahara-Imperium könnt Ihr eine Kettenreaktion auslösen. Schneidet Ihr alle Versorgungswege für eine Insel ab, indem Ihr die umliegenden Inseln befreit, fällt das isolierte Eiland automatisch an Euch. Leider läßt sich ein Angriff auf Aurora durch das Erobern von Inseln nicht verhindern. Nach rund sechs Monaten (Spielzeit) greift das Sahara-Imperium an. Aber durch gezieltes Befreien einiger Inseln könnt Ihr den Vormarsch des Feindes verlangsamen. Um den Angreifer ganz zu stoppen, müßt Ihr nacheinander auf die Inseln, die der Gegner auf seinem Weg anläuft. Hier müssen dann alle Feindeinheiten vernichtet werden, bevor sie Aurora erreichen. *mh*



Glücklicherweise hat "Flames of Freedom" nicht mehr viel mit dem eher mäßigen Vorläufer "Midwinter" gemein. Das englische Maelstrom-Programmierteam um Mike Singlewood hat ordentlich an Flames of Freedom gefeilt und die Schwachstellen, die wir in unserem "Midwinter I"-Test bemängelten, ausgemerzt. So gibt es endlich den ersehnten Automatikreisemodus, der verhindert, daß Ihr stundenlang durch die Pampa von einem Punkt zum anderen marschiert. Dazu kommt, daß Ihr nur noch eine Spielfigur steuern müßt, während rekrutierte Mitstreiter alleine handeln. Sehr erfreulich: Wer nur mal eben für einen Abend reinschnuppern will, pickt sich eine einzelne Insel heraus. Für eine langfristige Herausforderung sorgt der "Campaign"-Modus, in dem Ihr das komplette Szenario spielen könnt. Technisch wurde ebenso nochmals tüchtig zugelegt. Die 3-D-Grafik ist überraschend schnell und noch detaillierter als beim Vorläufer. Hardcore-Strategen, die am liebsten kleine Fähnchen über den Bildschirm schieben und sich an ellenlangen Zahlenkolonnen ergötzen, seien aber gewarnt. Ohne fixe Reflexe und einem geprüften Feuerknopffinger ist hier kein Blumentopf zu gewinnen. Flames of Freedom ist ein Spiel, das vor allem den Freunden heißer 3-D-Gefechte Spaß machen wird.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Rainbird, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 78%	**C 64**
Grafik: 80% Sound: 62%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	

SCHMUTZIGE WÄSCHE

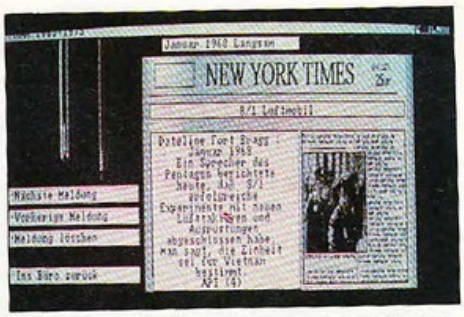
NAM

Die Zeit der Hippies — 1965, der freien Liebe, der Drogen, der Rockmusik. 1965 war aber auch das Jahr, in dem ein langer und blutiger Krieg beginnen sollte: Der Vietnamkrieg. Die Großmacht USA versuchte mit (fast) allen Mitteln den Zwerg Nordvietnam in die Knie zu zwingen. Das Unternehmen verlief allerdings etwas anders, als die USA geplant hatten. 1975 verließen die letzten amerikanischen Truppen Saigon — Nordvietnam hatte gesiegt.

Was in Wirklichkeit zehntausenden Menschen das Leben gekostet hat, könnt Ihr nun vom bequemen Wohnzimmersessel aus nachspielen. Matthew Stibbe, der Programmierer des Strategieknüllers "Imperium" und Student für moderne Geschichte am Permbroke College (Oxford), hat den Vietnamkrieg in dem Taktikspiel "NAM 1965-1975" neu aufgelegt. Zur Auswahl stehen Euch fünf verschiedene Szenarien. Für Spieler, die nicht als amerikanischer Präsident (wahlweise Nixon oder Johnson) über die kompletten 10 Jahre spielen wollen, gibt es drei kürzere Optionen. Die Tet-Offensive (1968), die Schlacht von Khe Sanh und der amerikanische Rückzug 1975. Wählt Ihr eines dieser Szenarien, startet Ihr sofort in dem entsprechenden vietnamesischen Gebiet. Per Mausklick schiebt Ihr Truppen über ein Landkarte, erteilt Befehle und sorgt für Luftunterstützung. Als Präsident während des ganzen Kriegszeitraumes seid Ihr nicht nur für die militärische Seite des Krieges verantwortlich. Hier müßt Ihr Gelder für Wirtschaftshilfe und Luftunterstützung bereitstellen sowie Truppen in den USA mobil machen und nach Vietnam schicken. Ziel ist nicht nur, den Krieg zu gewinnen, sondern auch "populäre" Entscheidungen zu treffen. Je nachdem, wie rückhaltlos Ihr als Präsident von der Bevölkerung unterstützt werdet, desto eher werden Eure Entscheidungen gebilligt und Ihr werdet wieder gewählt. Am Ende jedes Spieljahres kommen Eure getroffenen Entscheidungen zum Tragen — zwischendurch könnt Ihr in einer digitalen Zeitung nachlesen, was unterdessen passiert ist. Wer will, kann sich von seinen Beratern auch Tips geben lassen.

Alle Bildschirmtexte von Nam sowie das umfangreiche Handbuch sind übrigens komplett in Deutsch. *mh*

Herr Präsident, was nun? (Amiga)



Die neusten Gerüchte stehen in der Zeitung (Amiga)

Wo sind sie denn? Auf der Suche nach den eigenen Truppen (Amiga)

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 100 Mark

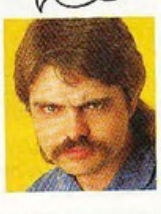
MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 43%
Grafik: 37% Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 41%
Grafik: 32% Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant

Nach dem reizvollen und knallharten "Imperium" hätte ich von Matthew Stibbes etwas mehr erwartet: "NAM" reicht nicht einmal in Ansätzen an den gelobten Vorgänger heran. Wo Imperium uns hochkomplexe Entscheidungen abverlangte, enttäuscht NAM durch langatmiges Icon-Geklicke ohne Raffinesse und Winkelzüge. Für einen Geschichtsstudenten mag es ja von makaberem Reiz sein, den "Watergate" geschädigten Nixon an der Macht zu halten; ein "normaler" Strategiespieler wird durch fehlenden Handlungsspielraum und lange Wartezeiten enttäuscht. Ein paar Bildschirmzeitungen lesen und Tuppen personell und finanziell Aufrüsten, kann auf Dauer selbst den härtesten Strategiefan nicht fesseln. Auch die grafische Umsetzung läßt zu wünschen übrig: Befinden sich mehrere Einheiten in einem Gebiet, verliert man hoffnungslos die Übersicht in dem Truppenhaufen (welches Icon gehört zu welcher Einheit?).



Ich kann mich noch gut daran erinnern daß ich als kleiner Knirps vorm Fernseher saß, um dort Kinder zu sehen, die nicht älter waren als ich. Nur rannten diese Kinder schreiend und am ganzen Körper durch Brandwunden entstellt über den Bildschirm. Schlagworte wie Napalm oder das Massaker von My Lai sagten mir damals nicht viel — heute um so mehr. Trotz allem mag ich Strategiespiele, daraus mache ich kein Hehl (bestes Beispiel ist "Command H.Q.") — denn durch das Umherschieben kleiner Fähnchen tue ich im Gegensatz zu den echten Militärs keinem weh. Aber bei Nam lief's mir, das gebe ich offen zu, strekkenweise kalt den Rücken runter. Die schlechte Wertung gibt's allerdings nicht für die moralische Fragwürdigkeit des Programms, sondern für die Tatsache, daß Nam in etwa so aufregend ist wie das studieren eines Telefonbuches. Als Präsident klickt man einmal rechts, einmal links, bewilligt hier ein Milliönchen und dort ein paar neue Truppen und betet, daß einen die Bevölkerung immer noch mag — Hilfe! Von dem "Imperium"-Programmierer hätte ich durchaus etwas mehr erwartet. Zwar sieht Nam dank der digitalisierten Karten und Bildchen teilweise recht beeindruckend aus, aber das täuscht nicht über den Mangel an spielerischer Abwechslung hinweg.

Alle sind glücklich: der erste Bahnhof in Haar (Amiga)

Der Untergang des Römischen Reiches: Cohort (Amiga)

BAHNHOF

Railroad Tycoon

Zahlreiche junge und alte Herren (und einige Frauen) ziehen sich am Wochenende am liebsten in den heimischen Keller zurück, um dort miniaturisierte Lokomotiven durch eine Modellandschaft brausen zu lassen. Leider hat dieses Hobby einige Nachteile: Der Platzbedarf für eine schmucke Bahnanlage ist gewaltig und die Kosten schnellen in die Höhe. PC-Besitzer waren da etwas besser dran: Gab es doch für PCs die famose Wirtschaftssimulation "Railroad Tycoon". Spieler mit anderen Computern sahen in die Röhre — bis heute. Endlich, (nach einiger, fast bahntypischer Verspätung) gibt es Railroad Tycoon auch für den Amiga. Weder an der Grafik noch spielerisch hat sich an dieser Fassung etwas geändert. In vier unterschiedlichen Landstrichen (USA Ost-, und Westküste, England oder Europa), die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, müßt Ihr per Mausklick Schienen legen, Bahnhöfe bauen und Züge abfahren lassen. Ziel ist es, mit der eigenen Bahn mehr Geld zu machen und ein größeres Streckennetz aufzubauen als die Computergegner. *mh*

Super!

Was soll ich zu Railroad Tycoon noch sagen? Dieser brillante Streich von Starprogrammierer Sid Meier hat schon auf dem PC mehr Preise eingesackt, als ein Schweizer Käse Löcher hat. Auf dem Amiga ist nichts von dem eigentümlichen Flair, der Spielbarkeit und der Faszination des Programms verlorengegangen. Grafisch hält sich Railroad Tycoon zwar bescheiden zurück, aber wer anfängt, seine Bahnlinie aufzubauen, hockt garantiert Nächte vorm Bildschirm. Das süchtig machende Gemisch aus Wirtschaftssimulation, Strategiespiel und Eisenbahnbastelbogen bietet Spielspaß pur — unbedingt kaufen!

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 92%	AMIGA 92%
Grafik: 68% Sound: 62%	Grafik: 66% Sound: 48%
Schwierigkeit: einstellbar	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

NIEDERSCHMETTERND

Cohort

Vor fast 2000 Jahren beherrschte das römische Imperium fast ganz Europa. Die Legionen unter der Adlerstandarte des römischen Weltreiches walzten (fast) alles platt, was ihnen vor die Speere kam. Wer im Geschichtsunterricht nicht aufgepaßt hat, kann sich nun selbst als historischer Schlachtenlenker betätigen. Im Strategiespiel Cohort müßt Ihr selbst die Steuerung römischer Legionäre übernehmen. Vier Schlachten-Szenarien stehen Euch zur Auswahl. Je nach gewähltem Auftrag verteidigt Ihr beispielsweise eine Brücke, prügelt Euch mit dem Feind auf offenem Gelände oder in verzwicktem Berg-Terrain (das Gebiet wird aus einer Sicht von schräg oben gezeigt). Als Gegner dienen ebenfalls römische Truppen (nur in roter Rüstung statt in blauer). Zu Beginn des Kampfes dürft Ihr Euch aus sieben verschiedenen Truppenteilen (Bogenschützen, Infanterie) Euren Gegner selber aussuchen. Gesteuert wird die Schlacht via Maus. Ihr könnt einzelne Soldaten anklicken oder ganze Gruppen marschieren oder angreifen lassen. *mh*

Hilfe

Vor rund einem Jahr versuchte sich die englische Firma Impressions schon mal an einem Taktikspiel. Damals hieß das üble Schundwerk noch "Rorkes Drift". Heute erscheint, nur notdürftig verändert und kaum verbessert, das gleiche Spiel als "Cohort". So wurden aus englischen Soldaten ein paar Römersprites, aus Zulus ebenfalls ein paar Römer (freundlicherweise wurde wenigstens die Farbe geändert). Ebenfalls neu: Der "Jetzt hören die Truppen auch in Gruppen auf mein Kommando"-Modus. Aber das alles nutzt wenig, wenn Cohort in etwa soviel Vergnügen bereitet wie eine Stunde Marathonsitzen im Ameisenhaufen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 14%
nicht geplant	Grafik: 39% Sound: 9%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Orientierungsprobleme: Wir sind definitiv irgendwo (Amiga)

Monkey Island ist fern... (Amiga)

KEIN HERZ FÜR SPIELER

Heart of Dragon

Zwei wilde Gesellen versetzen ein Königreich in Angst und Schrecken: Der eine prügelt, der andere meditiert — zwei Meter über dem Erdboden und zaubert dabei noch manch armes Geschöpf vom Bildschirm. Die beiden müssen gestoppt werden, zudem sie grimmig entschlossen sind, eine gefangene Prinzessin zu befreien. Diese Raufbolde steuert Ihr — wahlweise auch mit einem Freund als zweiten Spieler. Zum einen steuert Ihr bei "Heart of the Dragon" die beiden Spielfiguren via "Adventure Screen" durch unwegsames Gelände. Durch vier Fenster, die um einen Kompaß angeordnet sind, sieht man die Umgebung. Begegnet man einem Feind, darf man fliehen, die Gegner bestechen oder kämpfen. Letzteres führt direkt auf einen Prügelbildschirm. Hat sich nur ein Spieler zu einem fröhlichen Stündchen Heart of the Dragon gefunden, übernimmt hier der Computer die Rolle des anderen Heldens. Außerdem wollen vier Disketten ständig gewechselt werden oder heischen durch permanentes Nachladen um Aufmerksamkeit. *wi*

Nehmt den (kleingedruckten) Hinweis "1 MByte recommended" ernst! Fehlt Euch der empfohlene Speicher, hat Euer Karate-Profi nur noch einen müden Faustschlag auf Lager. Dadurch werden die Handlungsmöglichkeiten natürlich "etwas" beschnitten. Wer seinen Amiga aufgerüstet hat, ist jedoch kaum besser dran: Die Hälfte der Spielzeit schnurrt das Laufwerk oder eine Bildschirmmeldung ruft zum Wechseln der Diskette auf. Der "Adventure Screen" ist so unübersichtlich, daß man schon nach zwei Schritten hoffnungslos die Orientierung verloren hat — dafür scrollt der häßliche Kampfbildschirm überhaupt nicht.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Avatar, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 27%
nicht geplant	Grafik: 46% Sound: 29%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

SCHIFFBRUCH

Sword & Galleons

Italienische Softwarefirmen haben es schwer: Um ihren Produkten auf dem internationalen Markt eine Chance einzuräumen, müssen alle Texte ins Deutsche und Englische übersetzt werden; Französisch bietet sich als dritte Fremdsprache an, denn dort läßt sich die dilettantische Ware ganz gut verkaufen. Manchmal jedoch schlampen die überlasteten Dolmetscher: Wer bei "Swords & Galleons" als Kapitän eines stolzen Dreimasters den Menüpunkt "Abfeuern" anwählt, darf sich nicht wundern, wenn statt rauchenden Kanonenkugeln einzelne Mannschaftsmitglieder das Schiff verlassen.

Via Maus wird in Sword & Galleons fleißig gehandelt, per Joystick dümpelt man von Hafen zu Hafen. Wer dessen überdrüssig ist, rekrutiert Soldaten und bewaffnet sein Schiff. Außerdem darf man die Strände absuchen — vielleicht findet sich ja ein Schatz. Um ordentlich zu spielen, ladet Ihr ein paar Kumpels ein: Einer bekommt den Joystick, der zweite die Maus; die anderen bedienen die Tastatur oder beteiligen sich am Diskettenwechseln. *wi*

Es gibt Momente, da wünscht sich der *POWER PLAY*-Redakteur nichts sehnlicher als einen ruhigen Job als Leibeigener in einem Kohlebergwerk oder Mitarbeiter in einer etablierten Drückerkolonne. Schuld daran sind Spiele wie Swords & Galleons. Die längere Auseinandersetzung mit diesem italienischen Machwerk bringt auch einen bislang klaren Verstand ernsthaft ins Wanken: Fröhlich ruckeln ausgewachsene Segelschiffe über das Meer, auf den Strand und verschwinden im Grün der Computerlandschaft. Die wirre Kollisionsabfrage fällt jedoch gegenüber dem frechen Spielprinzip nicht weiter auf.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Idea, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 15%
nicht geplant	Grafik: 34% Sound: 15%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

nicht
vorhanden

CALIFORNIA DREAMIN'

California Games II

Lang, lang ist's her, da war das US-Softwarehaus Epyx ein Spielegigant, der mit Titeln wie "Summer Games" und "California Games" Kritikereuphorie auslöste und Verkaufsrekorde brach. In den neunziger Jahren sieht das etwas deprimierender aus: Epyx hat den Softwareausstoß drastisch runtergefahren, was rauskommt, ist oft rechter Murks ("Snowstrike"). Jetzt besinnt sich die Firma wieder auf das Erfolgsrezept vergangener Tage: Mit "California Games II" erschien der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten Epyx-Sportspiele.

Die neue Mischung aus Geschicklichkeitstests bietet fünf Disziplinen. Auf dem Programm stehen Bodyboard (Wellenreiten), Snowboarding (Wilde Abfahrt mit dem Snowboard), Jet Surfing (motorisiertes Rennen zu Wasser), Hang Gliding (Drachenfliegen) und Skateboarding (mit Volldampf durch die Skateboard-Bahn). Jede Disziplin kann einzeln geübt werden. Alternativ dürft Ihr ein Turnier mit bis zu acht Spielern veranstalten, bei dem es Punkte für die Einzelwertungen gibt.

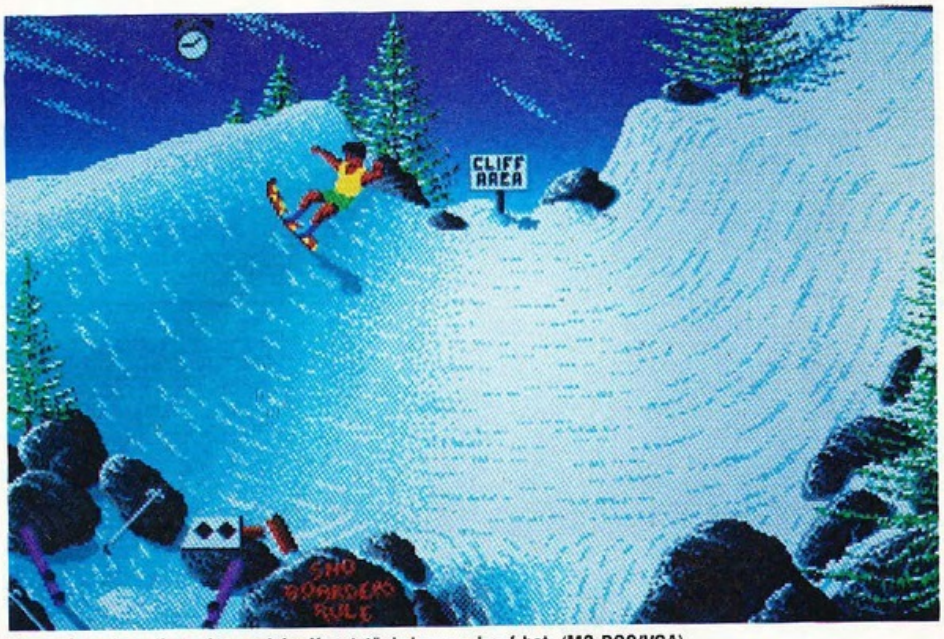
Gut getimte Joystick-Schlenker im richtigen Augenblick sorgen für die Kunststückchen, die das Punktekonto anschwellen lassen. Man hat dabei die Freiheit, durch das Aneinanderfügen beliebiger Manöver eher auf Risiko oder auf Sicherheit zu spielen. Das Snowboarding ist in mehrere Etappen unterteilt: Erst donnert man über Hindernisse hüpfend den Berg runter, verweilt dann im Eiskanal zwecks ein paar artistischen Einlagen und flitzt wieder talwärts, dem Strand entgegen. Beim Jet Surfing habt Ihr die Wahl zwischen mehreren Kursen und Fahrzeugen.

Zum Abschluß eine Ladung technischer Daten: Die PC-Version unterstützt Hercules-, CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. In Kürze soll eine Version ausgeliefert werden, die Adlib-kompatible Soundkarten unterstützt; zu Redaktionsschluß lag sie uns allerdings noch nicht vor. *hl*

Geht so

Ein neuer Teil der Epyx-"Games"-Serie war vor ein paar Jahren noch der Höhepunkt einer Computerspiele-Saison. Doch der Lack ist ziemlich abgeblättert: Obwohl man sich bei einigen Disziplinen Mühe gegeben und Freiraum für spieltechnisches Herumexperimentieren gelassen hat, bietet California Games II unterm Strich nur gehobenen Durchschnitt. Die Atmosphäre läßt zu wünschen übrig, denn bei keiner Sportart kommt der Simulationscharakter gut rüber. Andererseits wurde der durch die Wahl ziemlicher exotischer Körperertüchtigungen gewonnene spielerische Freiraum nicht optimal genutzt. Einige Disziplinen, wie das unvermeidliche Skateboard-Rennen, hat man einfach schon zu oft in diversen Variationen gesehen; die mittelmäßige Grafik vermag das VGA-verwöhnte Auge außerdem nur mäßig zu begeistern.

Dank des Nostalgie-Bonus spiele ich California Games II ganz gerne, aber an den Ideenreichtum und den Spielspaß früherer Epyx-Programme kommt dieser Nachzügler nicht heran.



Unser Snowboardler zeigt, welche Kunststückchen er drauf hat (MS-DOS/VGA)

Die beste Grafik im ganzen Spiel bietet das Hauptmenü, in dem man seinen Disziplinen-Cocktail zusammenstellt (MS-DOS/VGA)

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	62%	AMIGA
Grafik: 64%	Sound: —	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel		
ATARI ST		C 64
nicht geplant		nicht geplant

Dank gläsernem Court hat man eine gute Übersicht (Amiga)

IMMER AN DER WAND LANG

J. Khan Squash

Kaum eine andere Sportart wird von einem einzigen Menschen so beherrscht wie Squash von dem Pakistani Jahangir Khan. Er ist sechsmaliger Weltmeister und hat über 500 Matches in Folge gewonnen. Was lag also näher als diesen außergewöhnlichen Sportler als Zugpferd für eine Squash-Simulation zu verpflichten? "Jahangir Khan World Championship Squash" bietet neben dem Squash-Spiel an sich eine Menge Features. So könnt Ihr an Turnieren teilnehmen, in einer Liga mit vierzig Spielern mitmischen und sogar Weltmeister werden. Außerdem gibt's Statistiken zu jedem Athleten, der Spielstand darf gespeichert und jede Menge Parameter vor Matchbeginn eingestellt werden. Der gläserne Squashcourt zeigt sich auf dem Bildschirm von schräg oben, so daß Ihr in jeden Winkel einsehen könnt. Ihr steuert Euren Spieler mit dem Joystick und veranlaßt ihn per Feuerknopf zum Schlagen. Welche Schlagvariante Ihr wählt (Powerschlag oder Stoppball), hängt davon ab, wohin Ihr beim Schlagen den Joystick drückt. *mg*

Geht so

So dynamisch und motivierend die Sportart Squash ist, so wenig eignet sie sich als Computerspiel. Im Rahmen des Machbaren hat Krisalis gute Arbeit geleistet. Das Drumherum ist erfreulich vielfältig und durchdacht, nur gibt das Squashspiel selbst wenig her. Im wesentlichen ist gutes Stellungsspiel gefordert, taktische Finessen oder variantenreiche Ballwechsel wie bei einer guten Tennissimulation kommen kaum zum Zuge. Auf Dauer sind die Matches eintönig und folglich ermüdend (trotz guter Simulation der Ballbewegungen). Wer nicht gerade ein Squash-Freak ist, der sollte sich lieber an "Great Courts 2" halten.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 58%
in Vorbereitung	Grafik: 54% Sound: 59%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 58%	**C 64**
Grafik: 54% Sound: 56%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

WEISST DU NOCH, DAMALS...

Encounter

Gut!

Vorsicht, Querschläger! (Amiga)

Wer vor ein paar Jahren an C 64 oder Atari XL der Spieleleidenschaft frönte, wird bei der Erwähnung des Namens "Encounter" ähnliche Gefühlswallungen erleben, als gedenke er einer verlorenen Liebe. Dieser 3-D-Actionklassiker kommt ohne Hintergrundstory oder Extrawaffensysteme aus. Ihr rauscht mit einer Art Panzer über ein Spielfeld, um Roboter zu jagen, ohne Euch von den wehrhaften Burschen abschießen zu lassen. Die Lasersalven können tückisch an Zylindern abprallen, hinter denen man auch Deckung suchen kann. Ein Radarschirm erleichtert die Orientierung. Die neue Amiga-Umsetzung gleicht dem Original fast aufs Pixel genau. Das gute Spielgefühl blieb erhalten, Grafik und Sound sind nach heutigen Maßstäben dürftig. *hl*

STECK BRIEF

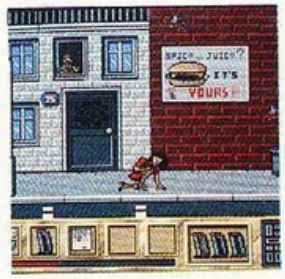
Genre: Action
Hersteller: Novagen, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS	AMIGA 65%
nicht geplant	Grafik: 53% Sound: 31%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64 65%**
in Vorbereitung	Grafik: 74% Sound: 63%
	Schwierigkeit: einstellbar

PASTA RABIATA

Crime Does Not Pay

Na ja...



Und wieder ist das Leben keinen Pfifferling wert (Amiga)

Keine Frage, die Mafia ist auf dem Vormarsch: In Titus neuem Action-Adventure führt Ihr entweder einen italienischen oder chinesischen Familienclan an die Macht.

Nicht einfach, so ein Mafiosileben: Die Gegner tauchen völlig unmotiviert auf den Straßen auf und blasen dem Spieler das Lebenslicht aus. Manchmal erscheint nur eine Knarre am Bildschirmrand und schon gehen wir in die Knie. Noch dazu scheinen die Fieslinge in den meisten Fällen immun gegen unsere eigene Waffe zu sein. Ruckzuck ist das Magazin leergeschossen und wir stehen hilflos und alleine im Kugelhagel. *vw*

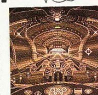
STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 24%	AMIGA
Grafik: 42% Sound: 37%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

KOPIERSCHUTZ? NEIN DANKE!

Eco Phantoms



Hat zufällig jemand eine brauchbare Steuerung

Eco Phantoms" hätte einen Preis für den dämlichsten Kopierschutz der Computergeschichte verdient. Bis man zum eigentlichen Spiel vorgedrungen ist, heißt es Nägelkauen und Nerven behalten. Ist diese Hürde überwunden, dürfen wir mit einem Zeppelin den Planeten Erde bereisen und die letzten Überlebenden der menschlichen Rasse aus den Klauen von Außerirdischen befreien. Über den drei Hauptquartieren der Bösewichter setzen wir drei Roboter ab, die neben den Flüchtlingen Energiebatterien einsammeln. Gesteuert wird diese 3-D-Rettungsaktion mit der Maus. Kein Spiel, nur eine schlampige Bedienungsanleitung. *vw*

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 39%
Grafik: 58% **Sound: 43%**
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Stellar 7

Dynamix hat es tatsächlich doch noch geschafft, das uralt 3-D-Ballerspiel für den Amiga umzusetzen. Vergebliche Liebesmühe: "Stellar 7" ist und bleibt ein Langweiler. Ihr tuckert mit Eurem Gleiter auf diversen Planetenoberflächen umher und röstet feindliche Aliens. Die Grafik ist zwar recht bunt, aber dermaßen langsam, daß man bald froh ist, wenn die Außerirdischen endlich den eigenen Gleiter zerlegt haben. *vw*

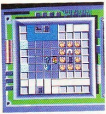
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 40%
Grafik: 28% **Sound: 24%**
Schwierigkeit: mittel

Hill Street Blues

Das Management eines ganzen New Yorker Polizeidistrikts ist auch auf dem ST kein leichtes Unterfangen. Wie im richtigen Leben wechseln sich Zeiten größter Hektik mit Phasen gähnender Langeweile ab. Sind alle Streifen unterwegs, wird es im Hauptquartier Zeit für die Frühstückspause. Erschwerend kommt hinzu, daß der Stadtplan nur recht träge über den Bildschirm scrollt: Selbst der abgebrühteste Commander verliert dabei die Geduld. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark
ATARI ST 29%
Grafik: 38% **Sound: 33%**
Schwierigkeit: einstellbar

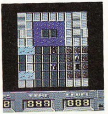
Chip's Challenge



Spielerisch wie technisch gleicht die ST-Version dem Amiga-Vorgänger, das schließt leider auch die ruckelnde Grafik und die etwas uninspirierte Musikbegleitung ein. Den Spielspaß mindert das zum Glück nicht im geringsten: Über 140 Kobel-Level fordern Geschicklichkeit und Grübelfähigkeiten. Auf den verwinkelten Spielflächen sammelt Ihr Mikrochips ein , entschärft Fallen und drückt Schalter. Nach jedem gemeisterten Level gibt's ein Paßwort. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 85 Mark
ATARI ST 83%
Grafik: 49% **Sound: 34%**
Schwierigkeit: mittel

Chip's Challenge



Die C-64-Besitzer haben sich zu früh gefreut: Von Chuck Sommervilles' genialer Spielidee bleiben auf dem kleinen Commodore nur Rudimente übrig. Die kostbaren Mikrochips sind auf dem fitzeligen Bildschirmausschnitt nur schwer zu erkennen. Die Grafik wackelt fröhlich vor sich hin, und die Joysticksteuerung ist unpräzise. Schade, dabei ist diese tolle Kombination aus Geschicklichkeit und Knobelspaß wie geschaffen für einen kleinen Computer. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 50 Mark
C64 60%
Grafik: 29% **Sound: 25%**
Schwierigkeit: mittel

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr. 159 • 8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

	Amiga	Atari
A-10 Tank Killer (1 MB)	77,00	72,00
Adidas Championship dt.	57,00	57,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50
Armour-Geddon	58,00	50,00
Awesome (mit T-Shirt)	74,00	
Baba Yaga dt.	44,00	44,00
Back to the Future 2 dt.	58,00	58,50
Badlands dt.	56,00	56,00
B.A.T. kpl. dt.	75,00	88,50
Battle Command dt.	58,00	58,00
Battle Storm dt.	59,50	59,50
Betrayal dt.	67,50	67,50
Billy the Kid dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	
BLUE MAX	71,00	71,00
Buck Rogers kompl. dt.	79,50	
Bundesliga Manager kpl. dt.	53,50	53,50
Cadaver dt.	65,50	65,50
Car-Vup dt.	59,50	59,80
Castle Master dt.	56,00	55,00
Celicia GT Rally dt.	58,00	58,00
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	59,50
Chip Challenge dt.	57,00	57,00
Chuck Yeag. 2.0 dt. Anl.	67,00	67,00
Operation Combat	59,50	
Conquest of Camelot	73,00	73,00
Corporation dt.	59,50	59,50
Crim Does Not Pay dt.	59,40	59,50
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00
Crown dt.	56,50	56,00
Damocles dt.	58,00	58,00
Das Boot dt.	71,00	71,00
David Wolf	73,00	
Drowars dt.	51,50	51,50
Domination dt.	56,00	56,00
Dragon Flight dt.	69,50	69,50
Dragon's Breath kpl. dt.	69,50	69,50
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50
Elvira kpl. dt.	69,00	69,00
Exterminator dt.	57,00	57,00
F-16 Falcon dt.	69,50	60,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00
Future Wars dt.	58,00	58,00
Galactic Empire kpl. dt.	57,00	57,00
Genghis Khan dt.	77,50	77,50
Great Courts II kpl. dt.	64,50	64,50
Gunboat dt.	59,50	
Gunship dt.	58,50	58,50
Harpoon dt.	70,00	
Horror Zombies f.t. Crypt dt.	59,50	59,50
Hunt for Red Oktober dt.	58,50	

	Amiga	Atari
Immortal (1 MB) dt.	67,50	67,50
Infestation dt.	57,00	57,00
Invest dt.	53,00	53,00
It came f.t. Dessert (1 MB) dt.	69,80	62,00
J. Pond Undercover Agent dt.	57,50	57,50
Jupiters Masterdrive dt.	59,50	56,00
Kick off 2 dt.	53,50	53,50
Lemmings dt.	57,00	57,00
Loom kpl. dt.	71,50	71,50
Lin Wu's Challenge dt.	52,00	52,00
Lords of Doom dt.	59,50	59,50
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
M-1 Tank Platoon dt.	67,00	67,00
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Megatraveller kpl. dt.	67,00	67,00
Mid Winter kpl. dt.	61,50	61,50
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
MIG-29 FULCRUM dt.	77,00	77,00
Monstertruck Racers kompl. dt.	59,50	59,50
M.U.D.S. kpl. dt.	64,50	64,50
Murder in Space dt.	57,00	57,00
NAM "VIETNAM" dt.	67,50	67,50
No Exit dt.	46,00	46,00
Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Oxitus (mit T-Shirt) dt.	78,50	78,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Paradroid 90 dt.	59,50	59,50
PIRATES dt.	58,00	58,00
PGA Tours dt.	63,50	63,50
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Railroad Tycoon kompl. dt.	76,00	76,00
Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Romance of 3 Kindom	103,00	
Scull & Crossbones dt.	52,50	52,50
ST Dragon dt.	58,50	58,50
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sim City dt.	67,00	67,00
Speedball II dt.	59,50	59,50
SECRET of MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Stratego dt.	59,50	59,50
Sword of the Samurai dt.	69,50	60,50
Team Yankee kpl. dt.	69,00	69,00
Tom and the Ghost dt.	57,00	57,00
Transworld dt.	59,00	59,00
Turrican II dt.	59,50	59,50
Ultima IV dt.	64,50	
Ultima V dt.	72,50	72,50
UMS II dt. Anl.	67,50	67,50
Warlock the Avenger dt.	58,50	
Wild West World kpl. dt.	82,50	
Wings (1 MB) dt. od. (512) kpl. dt.	69,50	
Wolfpack dt. (1 MB) dt.	69,50	69,50
Wrath of Demon dt.	63,00	63,00

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Asterix Op. Gotafix	24,50	Jump Jet	24,90	Star Goose	24,00	AMIGA MAUS	49,00
Amiga Powerpack (6 Sp.)	24,90	Karting Grand Prix	19,90	Archipelagos	24,50	AMIGA 500 Speichererw. abschaltbar + Uhr	98,00
Bad Company	10,90	Las Vegas	10,90	Drivin Force	24,50	AMIGA LAUFWERK SLIMLINE 3,5 Extern BUS + abschaltbar	178,00
Bards Tale II	39,50	Moonwalker	39,50	X-Out	34,90	ATARI LYNX-Gerät + Zubehör	190,00
Danger Freak	10,90	Nevermind	10,90	Zynaps	19,90	GAME BOY + Zubehör	154,00
Def. of the Crown	34,50	Outlands	24,90	XR-35 Fighter Miss.	10,90		
Football Manager	24,90	Prospektor	19,90	Titan	19,90		
F/A 18 Interceptor	39,50	Knight Force	29,90	Amiga Special (10 Sp.)	19,90	AMIGA 500 Super Powerpack - Kind Words (Textverarbeitung) - Fusion Paint (Malprogramm) - Indiana Jones, Kick off - F/A 18 Interceptor	111,00
Garrison	19,90	Chess Player 21,50	24,50	Carrier Command	29,50		
Int. Arc. Action (10 Sp.)	29,90	E-Motion	24,50	Mr. Heli	34,50		
		Dungeon Quest	29,50	Starglider 2	34,50		
		On Safari	10,90				

Auf Wunsch werden die Spiele für DM 2,50 vor dem Versand getestet.

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 3,50 DM, Nachnahme + 6,50 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 9,00 DM, auf Wunsch Sicherheitskarton + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 10-18 Uhr persönlich. 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei.**

BOOKWARE

Bücherwürmer und Computerfreaks — auf den ersten Blick zwei Klischees, wie sie gegensätzlicher nicht sein könnten. Doch immer wieder stolpert man über Spiele, die nicht gänzlich der Fantasie ihrer Programmierer entsprungen sind.

Es ist relativ selten, daß Computerspiele die gleiche Qualität wie ihre literarischen Vorlagen aufweisen. Meist dienen Bücher nur als Ideenlieferanten und man ist maßlos enttäuscht, wenn vom geliebten Schmöker nur ein nichtssagendes Gerüst übrigbleibt. In einigen Fällen ist diese Synthese aus Vorlage und spielerischer Umsetzung aber gelungen. Wir wollen versuchen, die wenigen Rosinen im Spielekuchen aufzuspüren.

Damit Ihr Euch bei der literarischen Spurensuche nicht zu sehr in Unkosten stürzt, haben wir, wenn möglich, auf Taschenbücher zurückgegriffen. Um dem Thema gerecht zu werden, wurden die Bewertungskriterien der Medienseiten übernommen.

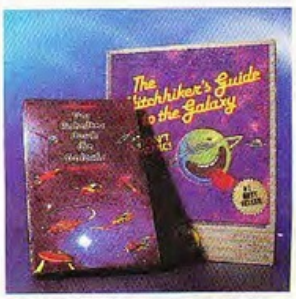
Wer auf der Suche nach älteren Spielen oder Infocom-Adventure im Laden nicht mehr fündig wird, sollte sich die Kleinanzeigen genauer ansehen. Dort ist immer mal wieder ein Schnäppchen zu machen. Außerdem hat Virgin ein paar Infocom-Highlights wiederaufgelegt, an die man in ein paar Wochen rankommen sollte. Ein Muß für Sammler!

Herr der Ringe

Diese Trilogie aus dem Klett-Cotta Verlag muß man nicht mehr anpreisen: Väterchen Tolkien ist Pate und Vorbild für eine ganze Generation von Fantasy-Schreibern. Die Abenteuer von Frodo und seiner Heldentruppe in Mittelerde dürften jedem Fan ein Begriff sein. Wer kennt nicht das Gefühl von tiefster Trauer, wenn sich die Gefährten an den grauen Antfurten Lebewohl sagen und wir mit dem treuen Sam allein im Auenland zurückbleiben? Wer hat nicht gejubelt, als Sauron zur Hölle fuhr und Mittelerde befreit wurde. "Herr der Ringe" ist kein einfaches Buch, sondern ein Zustand, den sich echte Fans, auch in unserer Redaktion, mindestens einmal im Jahr gönnen.

Kein Wunder, daß sich auch zahlreiche Programmierer von dieser fantastischen Saga inspirieren ließen. Von Philipp Mitchell's "The Hobbit" bis Interplays "Lord of the Rings", die Abenteuer in Mittelerde nehmen kein Ende. Es war nur eine Frage der Zeit, bis jemand aus dem "Herr der Ringe"-Stoff ein Strategiespiel entwickelte. In Melbourne House "War in Middle Earth" müßt Ihr Frodo und seinen Ring heil zum Schicksalsberg bringen. Auf einer Übersichtskarte gebt Ihr befreundeten Truppen Befehle und schickt sie in den Kampf. Daneben gilt es, magische Artefakte zu finden, um die Kraft der Kämpfer zu erhöhen. Ganz gleich über wieviel strategisches Geschick man verfügt, es zahlt sich aus, wenn man die Bücher kennt. Der aufmerksame Leser weiß sofort, wo die Schwächen und Stärken seiner Helden liegen und kann sie dementsprechend einsetzen. Strategen, die Wert auf eine edle Hintergrundgeschichte legen, werden gut bedient. *vw*

POWER-WERTUNG
Buch: **hervorragend**
Spiel: **empfehlenswert**



Hitchhikers Guide

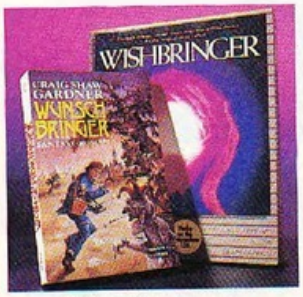
"Per Anhalter durch die Galaxis" muß man eigentlich nicht mehr vorstellen — jeder, der Science-fiction-Parodien schätzt, hat sich durch die "2001"-Ausgabe oder die Goldmann-Taschenbüchlein gefressen. Wer's noch nicht kennen sollte: Lesen!

Dann kam einer, der Douglas Paroli bieten konnte: Steven Meretzky, damals

Starautor des Textadventurehauses Infocom. Steven und Douglas setzten zusammen (!) das Spiel auf Computer um. Keiner weiß, was bei dem Zusammenprall dieser Genies passierte, wir schätzen, daß die Erde bebte.

Das Spiel hält sich eng an den ersten Band der Triologie und ist mindestens so irre wie das Buch (das Programm beschummelt sogar an manchen Stellen). Vorsicht, der Hitchhiker ist schwer. Wer den Babelfisch im Ohr hat, darf sich getrost zu den Könnern zählen. Leider ist "Hitchhikers Guide to the Galaxy" derzeit schwer zu bekommen; eine Neuauflage ist angekündigt. *al*

POWER-WERTUNG
Buch: **hervorragend**
Spiel: **hervorragend**



Wishbringer

Was war zuerst da, die Henne oder das Ei? Diese Frage ist gerade bei Infocom-Abenteuern nicht ganz abwegig. Die inzwischen zu Klassikern avancierten Spiele bieten meist genug Ideen und Atmosphäre, um mehrere Bücher damit zu füllen. "Wishbringer" von Brian Moriarty macht da keine Ausnahme.

In dem Textadventure schlüpft Ihr in die Rolle eines Postboten in dem kleinen Städtchen Festeron. Doch eines Tages ist nichts mehr so, wie es einmal war.

Das einstmals idyllische Städtchen ist angefüllt mit gemeinen Trollen, geheimnisvollen Türmen und Kreaturen des Bösen — und Ihr mittendrin, als Briefträger, der nur seinen Job machen will. Irgendwie hängt alles mit einer entführten schwarzen Katze und einem magischen Stein zusammen.

Graig Shaw Gardner nahm sich des überaus erfolgreichen Computerspiels an und schrieb auf Grundlage der Handlung einen Fantasyroman. Leider kann der Roman den Spaß, den das Textadventure machte, nicht vermitteln. Zumal die recht schlampig ins Deutsche übersetzte Fassung wird dem fantastischen Wishbringer nicht gerecht. Echte Infocom-Fans, die ihre Sammlung komplettieren wollen, sollten sich die englische Taschenbuchausgabe besorgen. *vw*

POWER-WERTUNG
Buch: **durchschnittlich**
Spiel: **empfehlenswert**

Neuromancer

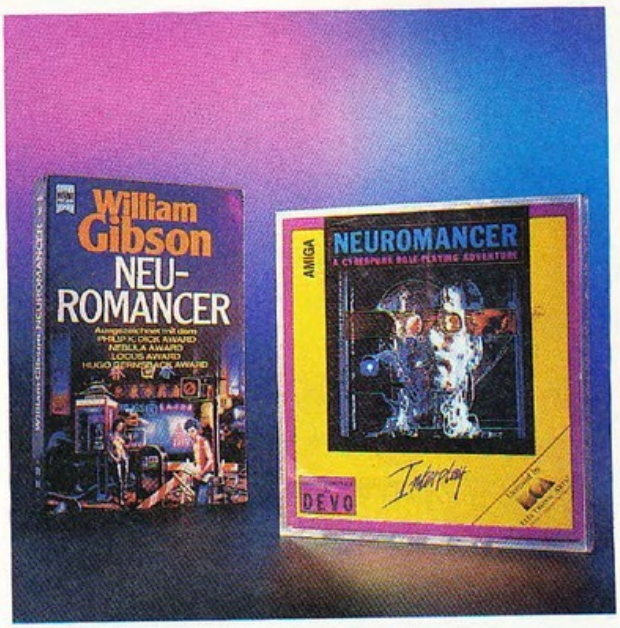
1985 war die Geburtsstunde einer neuen Art von Science-fiction. William Gibson lud mit seinem "Neuromancer" auf eine Reise in den Cyberspace. Mit seinen künstlichen Welten im Innern eines Computers sah er die Entwicklung voraus, die sich heute mit ersten zaghaften Versuchen auf dem Gebiet der "Artifical Reality" anbahnt. Seine Cyberpunks vernetzten sich über ein neuronal-kybernetisches Interface mit weltumspannenden Computersystemen. Angeschlossen an dieses Netzwerk aus Großkonzernen und Datenbanken bereisten sie die inneren Informationsräume. Gibsons umwerfende und knallharte Prosa läßt kaum Zeit zum Atemholen und trifft wie ein elektronischer Schock.

Von nicht ganz so schwerem Kaliber ist die Adventureumsetzung von Interplay.

Wir schreiben das Jahr 2017, irgendwo in einer der Megastädte Japans. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Cyberspace-Cowboys, der sich auf die Suche nach verschwundenen Hackern macht.

Buch und Spiel ergänzen sich aufs schönste. Das eine ist eine fantastische Reise in die nahe Zukunft, das andere ein gelungenes Adventure mit viel Rätselstoff und ansprechender Grafik. *vw*

POWER-WERTUNG
BUCH: **hervorragend**
Spiel: **empfehlenswert**

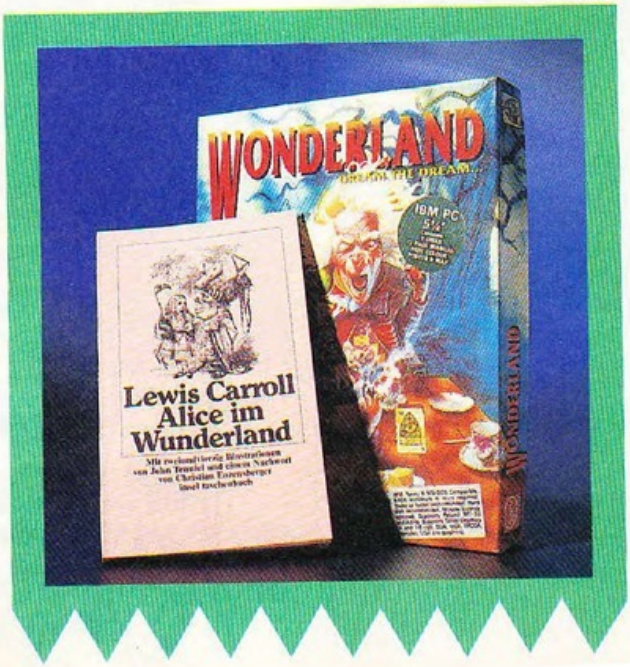


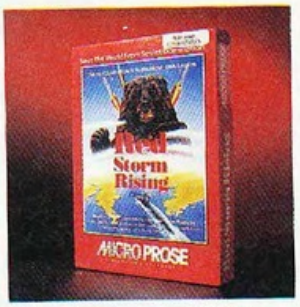
Alice im Wunderland

England. Sommer. Eine Bootsfahrt. Der Eigenbrötler und Mathematiker Lewis Carroll erzählt der kleinen Alice Pleasance Liddell eine Geschichte. Später schenkt er ihr ein handillustriertes Manuskript. Das hat Folgen. "Alice im Wunderland" ist seit 120 Jahren nicht mehr aus Kinderzimmern wegzudenken. Hinter der verrückten Geschichte steckt mehr als sprühende Unterhaltung für Kinder — das rauschende Märchen bringt auch eingerostete Erwachsene zum Träumen (Insel Taschenbuch 42).

Die nicht minder eigenbrötlerische Magnetic Scrolls-Chefin Anita Sinclair zauberte ein technisch und künstlerisch traumhaftes Programm aus dem Stoff. Das Programm braucht einen sehr schnellen PC, außerdem ist das Englisch fast schon literarisch. Buch Klassiker, Software Klasse. *al*

POWER-WERTUNG
Buch: **hervorragend**
Spiel: **hervorragend**



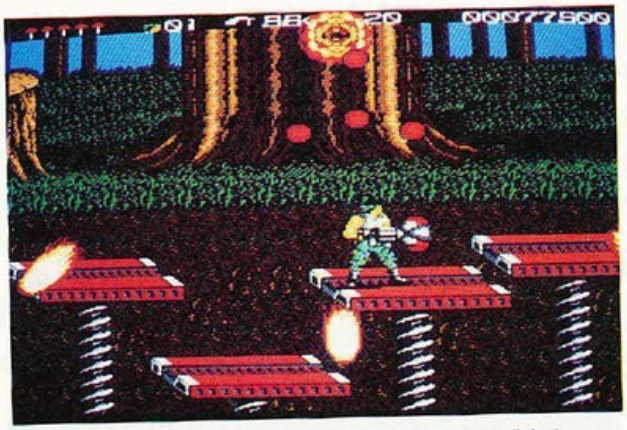


Red Storm Rising

Als die Russen noch grimmig waren, Ronald Reagan noch das "Reich des Bösen" fürchtete und die Deutschen im Osten noch keine Bananen aßen, schrieb der Amerikaner Tom Clancy einen weiteren 400-Seiten-Schmöker. Nach altbekanntem Feindbildmuster droschen Warschauer Pakt und Nato erfolgreich aufeinander ein; das Ganze war, wie immer bei Clancy, hervorragend recherchiert und schmuck in eine Reißer-Story verpackt. Programmgemäß wurde "Red Storm Rising" ein Bestseller.

Dann kam Major "Wild Bill" Stealey und seine Microprose-Crew. Das Programmierteam pickte sich eine U-Boot-Mission aus der Story und fummelte ein grafisch unverschämt anspruchsloses, aber taktisch ungeschlagenes Strategiespiel zusammen. Wenn man sich an die Schlichtheit gewöhnt hat, ist Red Storm Rising spannender als ein Kinobesuch — zumindest die Software. Das Buch ist dagegen nur leidlich spannend, außerdem ist bisher nur das englische Original erschienen. *al*

POWER-WERTUNG
Buch: **für Fans**
Spiel: **empfehlenswert**



Mit Granaten und Gewehr setzen wir uns zur Wehr (Mega Drive)

FLAMM MAL WIEDER

Midnight Resistance

Wer sich schon in der Spielhalle mit dem Söldnerdrama "Midnight Resistance" verlustiert hat, kann sich das actionreiche Spiel auch für das heimische Mega Drive zulegen. Ihr steuert einen schwer bewaffneten Pixelhelden durch ein gutes Dutzend Spielstufen, die sowohl horizontal, als auch vertikal scrollen. Unterwegs werdet Ihr von feindlichen Soldaten, Robotern, Selbstschußanlagen und anderen finsteren Feindesscharen unter Beschuß genommen. Zu Beginn ist unser Söldner nur mit einem Mini-MG (unbegrenzte Munition) bewaffnet. Unterwegs können aber kleine Schlüssel aufgesammelt werden, die einige der Gegner hinterlassen, wenn sie abgeschossen werden. Am Ende einer Spielstufe (nachdem der obligatorische Obermotz erledigt wurde) könnt Ihr mit den ergatterten Schlüsseln Extrawaffen "einkaufen". Vom Flammenwerfer, über einen Fächerschuß bis zum Schutzschirm reicht das Angebot — allerdings sind die Munitionsvorräte der Extras begrenzt. Wenn alle Bildschirmleben dahin sind, könnt Ihr dank "Continue" weiterballern. Vor dem Spielbeginn dürfen in einem "Options"-Menü der Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Bildschirmleben eingestellt werden. Testmuster von Dynatex/CWM. *mh*

Geht so

Trantor würde beim Anblick des Extrawaffen-Flammenwerfers vom Midnight Resistance-Helden sicherlich vor Neid erblassen. Da wird gebruzelt, was das Joypad hergibt. Trotz der eigenwilligen Steuerung und etwas schwachen Grafik (zumindest in den ersten Stufen — später wird es schöner) ballert man sich gerne von Level zu Level. Durch immer verzwicktere Spielstufen (Hilfe, wo bin ich?) und gemeinere Gegnerformationen (Hilfe, was wollt ihr?) wird genügend Abwechslung geboten. Midnight Resistance ist angesichts der Ballerübermacht sicher nicht das brillanteste Actionspiel, Spaß macht's aber allemal.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Data East, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 63%

Grafik: 66% Sound: 48% Schwierigkeit: mittel

POWER PLAY SPEZIAL

Die 100 besten Spiel zum Sammeln

Auf 100 Seiten testet POWER PLAY in 100 a führlichen Spiele-Tests Versionen für alle wichtig Computer- und Videospiele mit entsprechen Farbabbildungen: die besten Spiele für Amiga, C 64, und PC.
Videospiele: Top-Module für Sega, Nintendo, M Drive und PC-Engine. Alle Spiele sind alphabet geordnet mit praktischen Tips zu jedem Sp Außerdem: Die Übersicht wann welcher Test in wel POWER PLAY stand - mit POWER PLAY Wertu

Schicken Sie bitt ausgefüllten Co im umschlo Markt & Technik Verla Leserservice, CSJ, Po 140 220, 8000 Münch Sie könne Best telefonisch aufg 089 / 20 25 Die Bezahlung erfolg Erhalt der Rec

nicht
vorhanden

Eine ganz normale Bootsfahrt über den Archon (Mega Drive)

Schalt mich ab: Yohko hat auch keine Lust mehr (Mega Drive)

TRIO INFERNALE

Valis III

Der Ursprung dieses farbenprächtigen Spring- und Prügelspieles ist kaum zu übersehen: "Valis III" entwickelte Reno für die in Japan sehr erfolgreiche PC-Engine mit CD-ROM-Laufwerk. Der ellenlange Vorspann und etliche Zwischensequenzen finden sich jedoch auch in der hier getesteten Mega-Drive-Version. Insgesamt drei nahkampferfahrene Mädels führt der Spieler durch drei mehrfach unterteilte Levels. Eine Schwertkämpferin steht von Anfang an unter der Kontrolle des Spielers, die beiden Mitstreiterinnen (mit Peitsche bzw. Nahkampfzauber) müssen erst aus mißlichen Situationen befreit werden. Ist das geschehen, kann und sollte der Spieler je nach Situation zwischen ihnen hin- und herschalten. Stirbt ein Mädchen, wird automatisch aufs nächste umgeschaltet. Ähnlich wie bei "Mystic Defender" scrollt die Reiseroute der Kämpferin mal horizontal, mal vertikal und oft in beide Richtungen gleichzeitig. Die Mädels durchquerten Wälder in schwindelerregenden Höhen, oder schlittern geschickt durch enge Felsplatten. Extras pflastern ihren Weg: Einmal berührt, enthüllen neutrale Edelsteine ihre wahre Natur als Heiltränke, Waffenpolitur oder Extraleben. Drei verschiedene Smart-Bomb-ähnliche Bildschirmfeger müssen ebenfalls gefunden und mit magischen Steinen "betankt" werden. Sonst ruht das magische Arsenal der Heldinnen und tumbe Körperkraft regiert die Kämpfe. *wi*

Geht so

Valis III ("Strider" für Mädchen?) kommt äußerlich nicht an das imposante Spiel um den Kremlkrieger heran: Grafisch ist es nicht ganz so bombastisch, spielerisch dafür wesentlich weniger hektisch und unübersichtlich. Leider ist's nicht unbedingt spannender als genanntes Konkurrenzprodukt oder Sega's "Mystic Defender". Valis III hat arge Längen, zudem man den opulenten Vorspann zwar abkürzen, jedoch nicht vollständig umgehen kann. Auch der Sound und die Musik sind recht fad; actionverliebte Mega-Drive-Besitzer haben so wenig Grund, sich das Spiel zuzulegen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Renoc, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		53%
Grafik: 61%	Sound: 45%	Schwierigkeit: leicht

SITZENBLEIBER

Hunter Yohko

Yohko sieht eigentlich wie ein harmloses Schulmädchen aus: schlichte Schuluniform, verschmitztes Lächeln und das Pausenbrot unterm Arm. Allerdings verbirgt sich hinter Yohkos biederer Maske etwas mehr als nur das "nette" Mädchen von nebenan. Als "Hunter Yohko" geht sie mit Schwert und rotem Kampfdreß auf Monsterjagd.

Durch fünf Spielstufen, an deren Ende jeweils ein dickes Obermonster harrt, müßt Ihr Yohko steuern. Die Levels scrollen dabei nicht nur von oben nach unten, sondern auch von links nach rechts. Um den angreifenden Monstern (Killerpflanzen, Raubfische, Feuervögel) Saures zu geben, kann Yohko mit einem dickem Säbel ordentlich draufhauen. Haltet Ihr den Feuerknopf "B" des Joypads etwas länger gedrückt, erscheint eine schützende Kugel, die Yohko umgibt. Per Knopfdruck könnt Ihr diese Kugel auch abschießen, um damit Feinde zu erledigen. Allerdings machen Yohko nicht nur Monster das Bildschirmleben schwer. Es gibt nämlich ein knackiges Zeitlimit, in dem Ihr die Stufen absolvieren müßt. Das ist um so schwieriger, da die Level recht verzweigt sind, und das Erforschen aller Bereiche wertvolle Zeit kostet.

Auf Extras muß Yohko komplett verzichten, das einzige, was unterwegs aufgesammelt werden kann, sind Extraleben (Mini Yohkos) und zusätzliche Lebensenergie in Form von roten Kugeln. *mh*

Na ja...

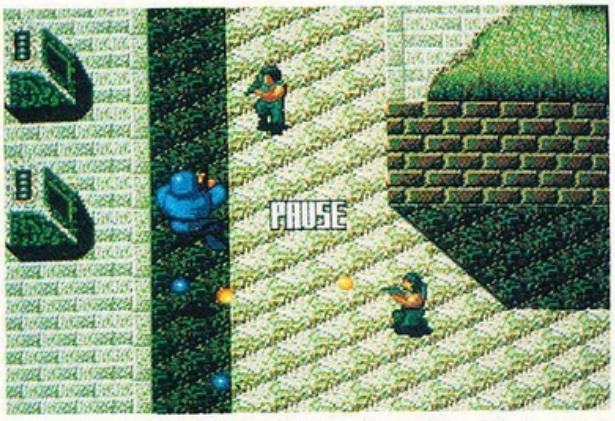
"Hunter Yohko" sollte ihr Schwert an den Nagel hängen und noch ein bißchen auf die Schule gehen. Angesichts brillanter Actionperlen wie "Super Shinobi" fragt man sich kopfschüttelnd, was sich die Programmierer bei Hunter Yohko wohl gedacht haben. Die Grafiken sind schlaff, der Sound ist öde, und ein Besuch auf dem Finanzamt ist spannender und abwechslungsreicher als der spielerische Gehalt von Hunter Yohko. Ein bißchen klettern, ein wenig prügeln, ein bißchen ausweichen — mehr wird nicht geboten. Daß es zudem keine Extras gibt und einige Stellen im Spiel schlichtweg unfair sind, gibt dem Spiel den Rest.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		46%
Grafik: 48%	Sound: 42%	Schwierigkeit: schwer

Ballerspiel ohne Profil: Verytex (Mega Drive)



Und Sprung: Ein Sprite wächst über sich hinaus (Mega Drive)

VERTIKAL UND SEHR BANAL

Verytex

In *POWER PLAY* 4/91 testeten unsere Ballerspezialisten Toaplans Vertikal-Ballerorgie "Musha Aleste" und waren hellauf begeistert. Ein Meilenstein dieses Genres war geboren und die Jagd der Konkurrenten auf Aleste konnte beginnen.

Asmiks's neuestes Actionspiel "Verytex" ist dem Toaplan/Compile-Titel sehr ähnlich. Nahezu das gleich Extrawaffensystem liegt der Vertikalballerei über (mindestens) sechs Levels zugrunde: Verschiedene Waffensorten können durch Symbole unterschiedlicher Farben Stufe um Stufe aufgebaut werden. Hat man sich am imposanten Laserstrahl sattgesehen, kann man durch ein Bonussymbol anderer Farbe z.B. auf den flächendeckenden Streuschuß umsteigen, ohne eine Aufbaustufe zu verlieren. Statt Sidekick-Begleitern griffen die Verytex-Entwickler wieder auf die altbewährte Smart-Bomb zurück, die mit dem zweiten Feuerknopf aktiviert werden kann. Auch das altbekannte Spielprinzip wurde lediglich durch ein paar Musha Aleste-Neuerungen aufpoliert. So fliegen die Gegner nicht nur stur von oben oder unten in Spielfläche ein, sondern tauchen auch aus der "Tiefe" oder aus den parallax scrollenden Hintergrund auf. Missen müssen die Spieler jedoch ein umfangreiches Optionsmenü. Nur an eine begrenzte Continue-Option wurde gedacht.

Das Testmuster stellten Dynatex und CWM. *wi*

Schon vor einem halben Jahr hingen mir die ballerlastigen Vertikal-, Horizontal und Sonstwie-Scroller gehörig zum Halse raus. Für technische Glanzleistungen wie "Musha Aleste" und "Gynoug" nehme ich mir noch gerne ein paar Stündchen Zeit, mittelmäßige Produkte wie "Verytex" halte ich jedoch für gänzlich überflüssig. Technisch und grafisch gibt's eigentlich nichts zu meckern. Wenn mit neuen Ideen jedoch dermaßen gegeizt wird, kann ich eine Empfehlung nur an absolute Fans des Genres aussprechen. Wer nicht unbedingt jedes Ballerspiel durchspielen muß, sollte auf einen innovativeren Titel zurückgreifen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		66 %
Grafik: 68 %	Sound: 63 %	Schwierigkeit: mittel

VOM HIMMEL HOCH

Super Airwolf

In der Film- und Fernsehumsetzung "Super Airwolf" steckt eine ganze Menge, fassen wir uns also kurz: Verschiedene süd- und mittelamerikanische Verbrecherquartiere müssen zerstört werden. Man bestimmt auf der Karte das Ziel, kauft im Laden um die Ecke ein paar nützliche Raketen und Nahkampfwaffen und trifft sich dann mit dem Einsatzleiter zu einer kurzen Lagebesprechung. Dann geht's los: Zuerst durchkämpft Ihr im Airwolf-Helikopter eine reinrassige Vertikalballerei. Nähert Ihr Euch dem Levelende, geht Ihr auf Tiefflug, um später zu durchquerendes Feindgebiet schon ein wenig im voraus zu demontieren. Schließlich verlaßt Ihr den schützenden Hubschrauber. Ganz im Stile eines indizierten Infanteriekampfspiels, marschiert der Spieler nun durch Plantagen und Verbrecherfestungen. Er kann springen, ballern und — in Momenten äußerster Bedrängnis — den getreuen Helikopter heranpfeifen. Von diesem paßt während des folgenden Gemetzels nur die riesenhafte Spitze aufs Bild — genug, um alle feindlichen Soldaten hinwegzufegen. Nun noch schnell eine Geisel befreit und schon geht's durch eine weitere Vertikalfliegerei zurück ins eigene Hauptquartier. Dort wartet die nächste der sechs Missionen und der gutsortierte Waffenladen, in dem man eventuell gesammelte Münzen und Dollarscheinchen wieder verpulvern kann. Das Muster stammt von Dynatex und CWM. *wi*

Die Vielfalt macht's: Für sich genommen wäre jede der Ballersequenzen recht müde, zusammengefaßt zu einem einzigen Spiel, bringt Super Airwolf jedoch langfristig Spaß. Eine gute Portion Kaltschnäuzigkeit sei dem Spieler empfohlen — die brutale Handlung ist nichts für sensible Videospieler. Technisch ist die High-Tech-Verbrecherjagd befriedigend umgesetzt. Unübersichtliches Spritegewusel bleibt dem Spieler zum Glück erspart, die Grafik ist guter Durchschnitt, die Soundeffekte hingegen hätte man besser machen können. Wer weder "Rambo" noch "Tiger Heli" besitzt, tut mit Airwolf einen guten Griff.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Kyugo, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		63 %
Grafik: 63 %	Sound: 57 %	Schwierigkeit: einstellbar

Rote Haare, Sommersprossen sind des Teufels Weggenossen

Beherzter Sprung über den Lavasee (PC-Engine)

FÜR EINE HANDVOLL REIS

Hero Tonma

Ein europäischer Held hat mit einem bösen Wolf oder einer halbwegs magiekundigen Bezirkshexe seine liebe Not: Das japanische Gegenstück ist da aus härterem Sandelholz geschnitzt. Wenn so ein asiatischer Muskelprotz seine Eßstäbchen beiseite legt, dann wartet gar schröckliches Ungetier auf ihn.

"Hero Tonma" beispielsweise muß sich gleich durch sieben Landschaften metzeln, bevor er seine geliebte Kirschblüte in die starken Arme schließen kann. Da Arbeitsschutzgesetze in Japan, zumal für Helden, ein Fremdwort sind, wird Tonma keine Ruhe gegönnt: Auf den Plattformwelten kriechen, hüpfen und schleimen unzählige Gegner umher, die unser Held mittels Energieball in den Orkus blasen muß. Damit die magische Kampfkraft unterwegs nicht erlischt, sind in den Levels Energiekugeln versteckt, die Tonmas Durchschlagskraft gewaltig erhöhen können. So sind zauberhafte Lenkraketen, Doppelschüsse und rotierende Schutzschilder im Angebot. Daneben warten goldhaltige Schatztruhen und Geldsäcke auf unsere langen Finger. Türen lassen sich nur mit den passenden Schlüsseln öffnen. Die Endgegner sind besonders harte Brocken; nicht umsonst hat man unserem Helden unendlich viele Continues gegönnt. Als Ausgleich für diese Wohltat müssen wir auf Paßwörter verzichten. Testmuster von CWM und Dynatex. *vw*

Gut!

Held Tonma hüpft mit der Irem-typischen Eleganz durch die wohlgestalteten Plattformwelten. Typisch ist leider auch, daß die Grafik in die Knie geht, wenn sich mehr als fünf Sprites auf dem Bildschirm tummeln. Dieser unfreiwillige Zeitlupeneffekt ist zwar ärgerlich, stört aber den Spielfluß nicht im geringsten. Der wird erst gebremst, wenn man einem der sauschweren Obergegner gegenübersteht: Spätestens dann wird klar, warum wir unendlich viele Leben besitzen: Tonma ist ein echte Herausforderung für Spieler, die nicht gleich beim ersten Obermotz die Flinte ins Reisfeld werfen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 100 Mark

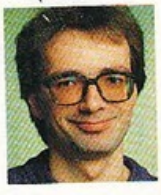
PC-ENGINE		70%
Grafik: 67%	Sound: 42%	Schwierigkeit: mittel

DAS NEUESTE MODELL

Motoroader 2

Fünf Fahrzeuge, die auf Rundkursen um die Wette brummen, können eine erstaunliche Menge Spielspaß entfachen. Mit "Motoroader" erschien vor zwei Jahren ein Engine-Modul, bei dem man gegen Computerfahrzeuge antreten oder per Adapter auch zu fünft spielen konnte. Das Rasen um gute Plazierungen und Siegerprämien, die in Verbesserungen des eigenen Wagens investiert wurden, hat mit "Motoroader II" nun seinen legitimen Nachfolger gefunden. Das Grundprinzip ist geblieben; wieder braust Ihr zu fünft durch die Gegend. Die Grafik wird von oben gezeigt. Trödelt ein Wagen so sehr, daß er droht, aus dem Bildausschnitt gescrollt zu werden, wird er ein Stück nach vorne versetzt. Neu ist die Tatsache, daß Ihr zwischen drei Fahrzeugtypen umschalten könnt: Normales Auto, Luftkissenfahrzeug sowie eine Art Panzer stehen zur Wahl. Jedes der drei Vehikel hat bestimmte Fahreigenschaften und läßt sich individuell mit Ausrüstungsteilen hochzüchten. Zusätzliche Erheiterung verbreiten Bomben und Laser, mit denen sich die Fahrer gegenseitig aufs Korn nehmen können. Kollisionen mit einem anderen Fahrzeug werden bestraft: Wer in eine Rempelei verwickelt wird, bekommt pro Schubser eine Benzineinheit abgezogen. Und bleibt man auf der Strekke liegen, ist das Spiel Sonntagsfahrer beendet. Die Testversion stammt von CWM und Dynatex. *hl*

Gut!

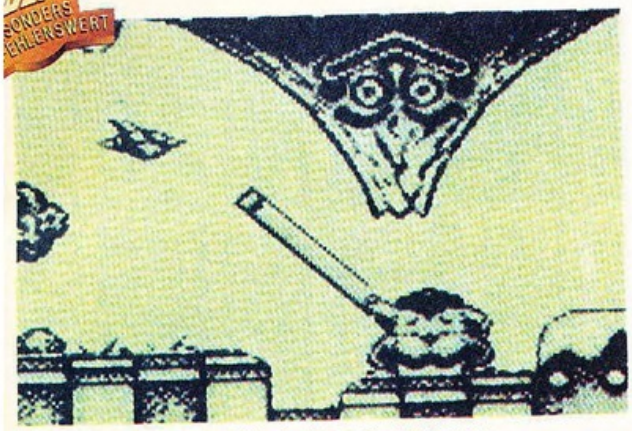


Schön, daß die Programmierer dem neuen Motoroader-Modell mehr spielerischen Tiefgang, grafisch ansprechendere Strecken und bessere Computergegner verpaßt haben. Zur weltbewegenden Turbo-Motivationszündung reicht's aber nicht: Obwohl das Vorbild simpler war, kam der unkomplizierte Spielspaß besser rüber — vor allem beim Wettrennen gegen ein paar Freunde. Beim Nachfolger muß man genauer fahren und sich verstärkt vor Kollisionen hüten. Wenn man damit leben kann, ist Motoroader II ein spannendes und gelungenes Rennspiel, mit dem nicht nur Fans des ersten Teils zufrieden sein werden.

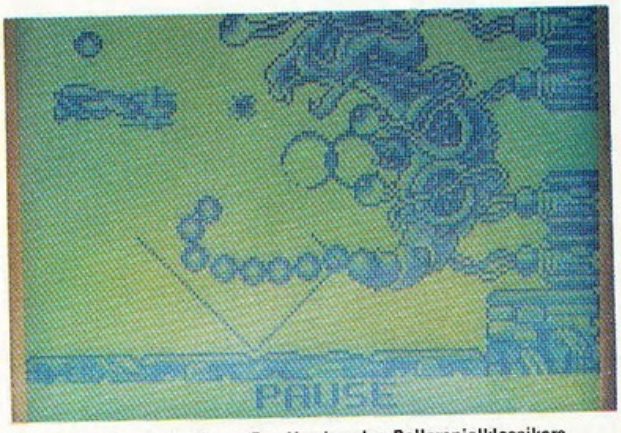
STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		74%
Grafik: 43%	Sound: 62%	Schwierigkeit: mittel



Ein Neuling im illustren Club der Game-Boy-Endgegner



Sensationell gut: die Game-Boy-Version des Ballerspielklassikers

BALLER-PERSIFLAGE

Parodius

Der "Nemesis/Gradius"-Zyklus von Konami ist die erfolgreichste Ballerspielserie der Welt. Abgedrehte Extrawaffen wurden durch die Automaten genauso (Spiel-) salonfähig, wie mächtige Endgegner und der "Zwei-Spieler-gleichzeitig"-Modus, mit dem man erstmals bei "Salamander" auf Feindflug gehen konnte. Nahezu jede Konsole und jeder Spielcomputer wurden mit zumindest einem Teil der Serie bedient. Für den Game Boy beschenkte uns Konami schon vor einem Jahr mit einer brillianten "Nemesis"-Umsetzung. "Parodius" ist zwar die offizielle Parodie auf die Konami-Spiele und das gesamte Genre, bietet aber trotzdem alle Eigenschaften beliebter Ballerspiele. Zwischen vier verschiedenen Flug-"Vehikeln" (vom Raumschiff bis zum stromlinienförmigen Pinguin) mit unterschiedlicher Extrabewaffnung wählt der Game-Boy-Besitzer vor Spielstart. Die Waffen müssen jedoch erst in Form von kleinen Symbolen gesammelt werden. So kann beispielsweise ein Glöckchen für ein Speed-Up eingetauscht werden, für vier bekommt man hingegen schon einen der nützlichen und unverwundbaren Kugelbegleiter, die Geschosse abfangen und sogar zurückballern. Über mindestens sieben Levels geht der verrückte Ballerspaß; als Endgegner fungieren riesige Pinguinpiraten, leichtbekleidete Tänzerinen und bullige Sumokämpfer. Testmuster von CWM und Dynatex. *wi*

Super!

Ein paar Tage nach der hervorragenden "R-Type"-Umsetzung fliegt der direkte Konkurrent "Paradius" auf dem deutschen (Import-) Markt ein. Konamis Persiflage schlägt Irems Klassiker in jeder Beziehung: Parodius' knuddlige Comic-Grafik ist kaum zu überbieten, die Musik sucht ihresgleichen. Das (zumindest für Actionspieler) perfekte Spielprinzip wurde grandios auf den Nintendo-Mini übertragen. Viele Extrawaffen, verschiedene "Raumschiff"-Typen die drolligen Gegner in allen Größen sorgen für Überraschungen und langen Spielspaß. Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		85%
Grafik: 85%	Sound: 88%	Schwierigkeit: einstellbar

TYP-ISCH IREM

R-Type

Wenn ein Ballerspiel es verdient, als Klassiker in die moderne Spielegeschichte einzugehen, dann ist es Irems "R-Type". Kaum ein anderes Actionspektakel war für das Genre so wegweisend wie dieses furiose Weltraumgefecht. Weltweit gibt es wohl kaum eine Handvoll Computer- und Videospielsysteme, die ohne R-Type-Adaption auskommen muß. Bevor Irem die Super-Famicom-Version namens "Super R-Type" ins Rennen schickt, wurde das Bydo-Imperium auf die Game-Boy-Besitzer losgelassen.

Statt der acht Level des Arcade-Originals bietet die Westentaschen-Umsetzung respektable sechs Spielstufen. Diese sind zum Großteil den farbigen Vorbildern nachempfunden, auch wenn manche technisch bedingten Modifikationen auffallen. So wurde beispielsweise die Schlange im zweiten Level um ein paar Glieder gekürzt, und das Riesenraumschiff mußte auf ein paar Einrichtungen verzichten. Bis auf diese und ähnliche Kleinigkeiten blieb aber alles beim alten. Die Extrawaffen sind immer noch dieselben (inklusive Satellit und Beam-Schuß), und die altbekannten Feinde verrichten wie gewohnt ihre Arbeit.

Je nach persönlicher Einschätzung könnt Ihr die konsequent horizontal scrollenden Levels auf Stufe "Easy" oder "Hard" angehen. Drei Continues helfen Euch dabei. Das Testmuster stammt von CWM und Dynatex. *mg*

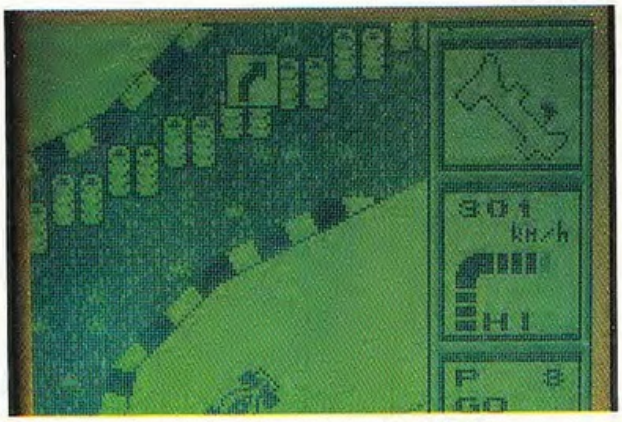
Super!

Der Fachmann staunt, der Laie wundert sich: R-Type auf dem Game Boy spielt sich fantastisch. Die sechs tollen Levels bieten genau das, was schon das Original ausgezeichnet hat: prima Grafik, intelligente und interessante Feindformationen und einen kolossalen Spielspaß. Zwar klappen nicht alle bekannten Tricks, doch dürfte das für R-Type-Profis eher ein Vorteil sein. Selbst wer mit sämtlichen Feinden per Du ist, wird nicht auf Anhieb durchspielen — Langzeitmotivation garantiert. Unter Berücksichtigung der Hardware ist Irem eine grandiose Umsetzung gelungen. Das gelegentliche Flackern stört kaum.

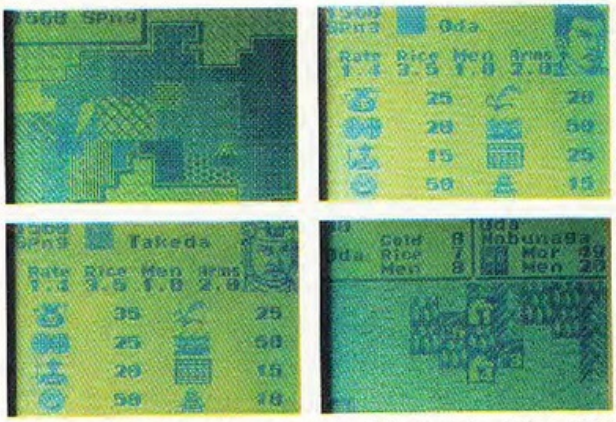
STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		79%
Grafik: 79%	Sound: 68%	Schwierigkeit: schwer



F1-Spirit ist auf 16 Rennstrecken zu Hause (Game Boy)



Mit Menüs in jeder Hand kommt man durch das ganze Land (Game Boy)

POLE POSITION FÜR KONAMI

F1-Spirit

Nachdem uns Nintendo die Formel-1-Flitzer in 3-D-Perspektive näherbrachte, werfen wir in Konamis "F1-Spirit" einen zweidimensionalen Blick auf das Renngeschehen. Autos wie Fahrbahn werden stets aus der Vogelperspektive gezeigt.

Je nachdem, ob Ihr in der Formel 3, Formel 3000 oder Formel 1 startet, scrollt die Rennstrecke unterschiedlich rasant in alle Richtungen. Euer Flitzer verfügt entweder über eine Automatikschaltung oder ein benutzerfreundliches Zweigganggetriebe. Wer will, kann sich ein vorgefertigtes Modell schnappen; gelernte Automechaniker basteln sich den eigenen Wagen zusammen.

Anschließend geht's auf 16 verschiedenen Strecken um die Qualifikation für das Rennen. Wer in der vorgegebenen Zeit passable Runden dreht, der landet in den vorderen Startreihen. Nötige Reparaturen werden netterweise im Anzeigenfeld kundgetan. Bei einem eventuellen Boxenstop wählt Ihr selber aus, was und wie gut (also wie lange) es gerichtet wird.

Mit entsprechenden Hardwarevoraussetzungen dürfen sich bis zu vier Spieler an dem Rennen beteiligen. Paßwörter gibt's leider keine. Wer alle 16 Grand Prixs fahren will, der sollte sich deshalb die nächsten Stunden nichts vornehmen. Einige Menüs sind übrigens in japanisch. Mit etwas Tüftelei findet man sich allerdings schnell zurecht. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*

Das spritzige F1-Spirit gefällt mir klar besser als das etwas trägere F1-Race. Wer auf rasante Autorennen mit hohem Motivationsfaktor steht, der wird begeistert sein. Rundenrekorde, Plazierungskämpfe, Boxenstops: Da jubelt der Motor eines jeden Rennfreaks. Da sich Eure Fahrweise direkt auf anfallende Reparaturen auswirkt, spielt trotz Dominanz der Geschicklichkeitselemente auch Taktik eine Rolle. Das Rennen an sich ist nicht auf Realitätsnähe, sondern bestmögliche Spielbarkeit getrimmt. Mit der fetzigen Musik im Hintergrund prescht das technisch eindrucksvolle F1-Spirit auf die Pole Position.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		78%
Grafik: 64%	Sound: 72%	Schwierigkeit: einstellbar

STRATEGIEKNIRPS

Nobunaga's Ambition

Die Strategiespiele des japanischen Herstellers Koei zeichnen sich durch Detailreichtum und großen Realismus aus. Erstaunlich, daß eine Eins-zu-Eins-Umsetzung des Computervorbilds auf den Game Boy gelungen ist. In "Nobunaga's Ambition" streitet Ihr Euch mit 15 Kriegsfürsten um die Vormachtstellung im mittelalterlichen Japan.

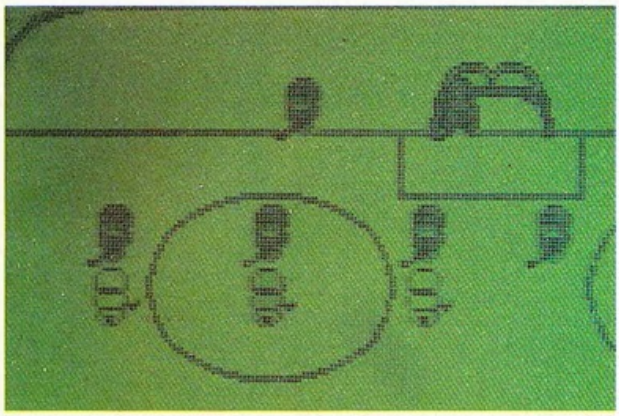
Mittels zahlreicher Menüs verwaltet Ihr Euer Fürstentum. Ihr baut Verteidigungsanlagen auf, erhöht die Effizienz der Landwirtschaft und sorgt Euch um das Wohlergehen der Bauern. Da mit Ackerbau und Viehzucht noch nie ein Weltreich geschaffen wurde, müßt Ihr Eure Armee hegen und pflegen. Bei reisenden Händlern versorgt Ihr Euch deshalb mit Waffen, rekrutiert neue Söldner und stockt durch Handel und Kredite die Kriegskasse auf. Damit das Fürstentum nicht gleichzeitig von vier Seiten überfallen wird, heißt es, durch geschickte Diplomatie ein Netz von Vasallenstaaten und Verbündeten aufzubauen. Eure Schlachten führt Ihr auf einer Hexfeld-Karte, wobei für jede Einheit individuelle Strategien festgelegt werden. Alternativ werden die Kämpfe auch automatisch vom Game Boy ausgetragen. Dank Batteriemodul könnt Ihr drei Spielstände speichern. Mit einem Game-Link-Kabel dürft Ihr auch gegeneinander ins Feld ziehen. Das Testmuster stammt von Computershop Gamesworld. *vw*

Ein löbliches Unterfangen, ein gehaltvolles Strategiespiel für den Game Boy umzusetzen. Alle Optionen der Computerversion wurden dabei übernommen. Richtig glücklich können mich Nobunagas Ambitionen trotzdem nicht machen: Dem tragbaren Kriegsherren fehlt der Überblick auf der arg winzigen Landkarte. Erschwerend kommt hinzu, daß die potentiellen Gegner recht ausgefallene Namen haben. (Welches Land gehört noch gleich zu Kasuiro Nomahato?) Paßt man nicht höllisch auf, bekommt man von einem vermeintlichen Verbündeten eins übergebraten. Unbedingt probespielen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Koei, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		59%
Grafik: 33%	Sound: 31%	Schwierigkeit: einstellbar



Ein Bully direkt vor dem Tor (Game Boy)

AUFS EIS GEFÜHRT

World Ice Hockey

Sportspieler kamen bei der Game-Boy-Neuheitenwelle bislang etwas kurz. Neben dem hervorragenden "Tennis" bevölkert viel Stümperkram wie das unsägliche Fußballmodul die Sportszenerie. Womöglich brechen jetzt bessere Zeiten an: Die besonders spannende Sportart Eishockey machte in Form des Moduls "World Ice Hockey" ihren Weg auf den kleinen Schwarzweiß-Bildschirm. Ihr könnt alleine gegen den Computer (acht unterschiedlich starke Mannschaften stehen zur Wahl) oder per Kabel gegen einen Freund spielen. Die Grafik wird von schräg oben gezeigt; das Spielfeld von oben nach unten gescrollt. Jedes Team besteht wie im richtigen Eishockey aus fünf Feldspielern. Vor Matchbeginn könnt Ihr gar die Angriffswege der einzelnen Spieler in einem Strategiemenü festlegen.

Je ein Feuerknopf dient zum Passen und Schießen. Hat der Gegner die Scheibe, könnt Ihr versuchen, ihn von den Kufen zu hauen. Regelfeinheiten wie Abseits werden beachtet; manchmal wird eine Mannschaft auch dezimiert, wenn ein Spieler wegen eines Fouls auf die Strafbank muß. Bei groben Verstößen kann ein Penalty verhängt werden, bei dem Ihr das gegnerische Tor in einer Art Nahaufnahme seht und eine Ecke festlegt, in die der Puck geschlenzt werden soll. Die Texte auf dem Bildschirm sind in englisch. Das Testmuster stammt von CWM und Dynatex). *hl*

Geht so

Endlich eine Eishockey-Umsetzung für den Game Boy: Die Steuerung ist ganz passabel, die Grafik zweckmäßig — was will man eigentlich mehr? Leider so einiges, denn obwohl World Ice Hockey ganz brauchbar ist und zwischendurch für umkomplizierte Sportaction sorgt, hat es aus diversen Gründen den Sprung zum Spitzenmodul verpaßt. Die Spielzeit ist ein wenig lang und kann nicht verändert werden, Strafzeiten werden anscheinend per Zufall verteilt, das Getümmel auf dem Eis ist ein wenig unübersichtlich und verleitet zu endlosen Sololäufen. Spielerisch reicht's noch zu Mittelklasse.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Athena, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		58 %
Grafik: 65 %	Sound: 37 %	Schwierigkeit: mittel

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß es auf dem Weg in die Zukunft kein Zurück mehr gibt? Der Beweis: ***ANTARES,*** das atemberaubende Rollen-Adveture ist jetzt zu haben. 2-Megabyte-Graphiken, irre Scrollings und interaktive Maus-Steuerung garantieren eine Qualität, die ihresgleichen sucht – das zeitlose Erlebnis.

... daß ***TOKI*** es gar nicht vor hat, für alle Zeiten gegen Zombies, fliegende Werwölfe und andere Finsterlinge zu kämpfen – und das auch noch in der Gestalt eines Gorillas? Es liegt an Ihnen, den grausam Bestraften wieder zu dem zu machen, was er ursprünglich war: ein strahlender, tapferer Krieger.

...daß es eigentlich ganz einfach ist, ein Raumschiff zu fliegen, lebenswichtiges Material zu besorgen und die Menschheit zu retten? Was aber, wenn die Mannschaft ausfällt und Sie keine Ahnung von der Technik haben? In ***"Projekt Prometheus"*** dürfen Sie es ausprobieren und als Captain Marc Adams Geschick, Ideen und Entschlossenheit zeigen. Ein echtes Adventure mit Liniengrafik in der Darstellung der Raumschiffräume und mit deutscher Benutzerführung.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00 h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle BOMICO -Spiele haben eine deutsche Anleitung.

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

DOPPELTES LOTTCHEN

Darius Twin

Langsam, aber sicher kommt die Softwarewoge für Nintendos Super Famicom ins Rollen. "Darius Twin" ist für Actionfans gedacht. Hier könnt Ihr wahlweise alleine oder im dynamischen Duett mit einem Kumpel durch zwölf alienhaltige Levels brausen. Jede Spielstufe wird von scheußlichen Außerirdischen bewohnt, die Eure kleinen Raumschiffe in die ewigen Pixelgründe schikken wollen. Zu den ekligen Angreifern gesellen sich Raumschiffe, dicke Raketen, Weltallminen und allerlei garstige Roboter. Leider ist Euer schmukker Raumer am Anfang des Spiels für die Alienhatz denkbar ungünstig ausgerüstet. Nur ein flachbrüstiger Minilaser dient Euch als Waffe. Einige der Alieninformationen hinterlassen nach dem Abschuß glücklicherweise ein paar farbige Symbole, die Ihr aufsammeln könnt. Der Lohn der Mühe sind dickere Frontlaser, Waffen, die seitlich nach vorn und hinten ballern und ein Schutzschild, der einige der gröbsten Attacken fernhält. Je mehr Symbole einer Farbe Ihr ergattert, desto besser wird die Waffe. Einzige Ausnahme im Extrawaffenpool: Ein Quadrat mit einem dicken roten Kleks in der Mitte. Sackt Ihr dieses Extra ein, verändert sich Eure Hauptkanone. Statt kugelförmiger Strahlen gibt es dann sichelförmige Laserbündel.

In der Mitte und am Ende des Levels befinden sich besonders dicke Feinde (die Extragroßen Endgegner sind mutierten Meerestieren nachempfunden — vom Mörderhering bis zum Killerhummer). Erst wenn diese umgepustet sind, geht es weiter. Jedes der fiesen Meermonster hat eine schwache Stelle. Trefft Ihr diese, flackert der verwundbare Teil kurz auf.

Habt Ihr einen Level erfolgreich hinter Euch, erscheint ein Extra-Bildschirm in dem Ihr Euch aussuchen könnt, in welchem Level Ihr weiterfliegen wollt. Je weiter Ihr Euch dem großen Finale nähert, desto biestiger und aggressiver werden die Attacken der Weltall-Monster. Bricht der Schutzschirm Eures Raumschiffes zusammen und Ihr steckt einen weiteren Treffer von den Aliens ein, ist der Raumer futsch. Sind alle Schiffe verbraten, müßt Ihr wieder von vorne starten. Dafür kann in einem Menü der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der eigenen Reserveschiffe eingestellt werden. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER FAMICOM		67 %
Grafik: 62 %	Sound: 52 %	Schwierigkeit: einstellbar

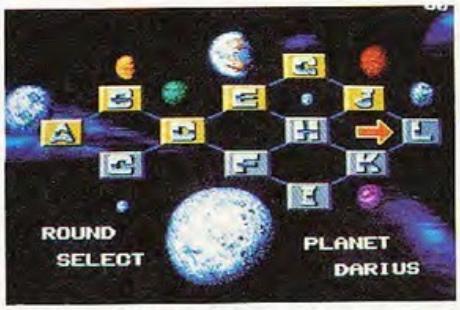
Geht so

Nichts Neues an der Ballerfront des Super-Famicom: Nach "Gradius III" wird mit "Darius Twin" die zweite Schießspielorgie dezent in den Sand gesetzt. Schlecht ist das Spiel um Fische, Weltraumabzweigungen und dicke Kanonen nicht — man hat jedoch das Gefühl, daß ein oder zwei Kleinigkeiten von nachlässigen Entwicklern vergessen wurden. Die Levels sind leer, die Gegner bleiben sich das ganze Spiel über recht ähnlich; selten überrascht Darius mit grafisch großen Momenten oder interessanten Feindtaktiken. Das liegt jedoch nicht unbedingt am vielgescholtenen Super-Famicom: Ich hielt bisher jede "Darius"-Version nur für einen blutleeren "Gradius"-Verschnitt.

Geht so

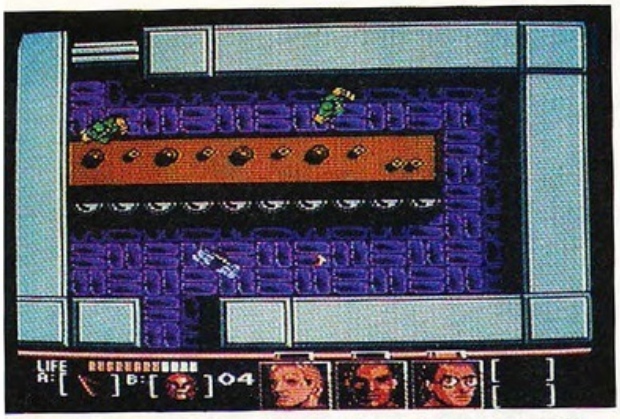
Die Freude war groß: Endlich mal wieder ein vielversprechendes Action-Modul für das frisch erworbene Super Famicom. Die Entäuschung war dafür um so größer: Zwar sieht Darius Twin auf den ersten Blick besser aus als der Baller-Veteran Gradius III (die Grafikruckelei ist fast völlig verschwunden). Schaut man aber genauer hin, entpuppt sich Darius Twin als müde Schwindelpackung. Die Levels sind zu kurz, statt feuriger Alienhorden gibt es lasche Gegner-Hördchen. Kaum einmal passiert es, daß sich mehr als ein halbes Dutzend Objekte gleichzeitig auf dem bunten Bildschirm tummeln. Ruckfreie und bunte Bilder täuschen aber nicht darüber hinweg, daß der Ballerfreund hier die Abwechslung mit einem Mikroskop suchen kann.

Ich eß nie wieder Fisch (Super Famicom)



Wo fliegen wir jetzt weiter? (Super Famicom)

Hilfe wo bin ich? Augenfeindliche Grafik erschwert die Orientierung (Super Famicom)

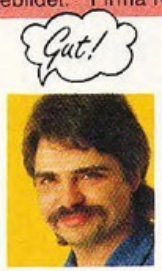


Ihr entscheidet per Knopfdruck, welcher Agent im Einsatz ist (NES)

UNMÖGLICH?

Mission Impossible

Der Schauplatz: die Welt. Die Bösen: Terroristen der Sinister Seven-Organisation (gemein). Die Guten: drei Agenten der Impossible Mission Force-Hilfstruppe (schlagkräftig). Die Neutralen (und somit die Opfer): Dr. O (brillant) nebst Assistentin (hübsch). Die Bösen haben die Neutralen entführt und die Guten (also Ihr) müßt die Bösen auf der Welt jagen, um die Neutralen zu befreien. Gesteuert werden die Guten in dem Action-Adventure "Mission Impossible" durch rund ein Dutzend Levels, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Am unteren Bildrand sind die Konterfeis Eurer Truppe abgebildet. Aber immer nur einer kann zur gleichen Zeit gesteuert werden. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den drei Helden hin und her. Unterwegs trefft Ihr neben Feinden hilfreiche Personen, die wertvolle Tips geben, leckere Extrawaffen und wichtige Gegenstände, die dringend benötigt werden. Verliert Ihr einen der Agenten, steht er erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung. Sind alle drei Retter erledigt, ist das Spiel aus. Aber dank Continue und Paßwort könnt Ihr (auch nach dem Ausschalten) im zuletzt erreichten Level weitermachen. Unser Testmuster stammte von der Firma Konami. *mh*



Mein erster Rettungsversuch geriet zu einem kurzen Desaster und das Action-Adventure machte seinem Namen "Mission Impossible" alle Ehre. Nach einigen weiteren Versuchen spielte das Modul allerdings eine Menge Trümpfe aus — einige lange Nächte folgten. Nicht nur das Geschick im Umgang mit dem Feuerknopf ist hier gefragt, sondern auch eine gehörige Portion Taktik (welcher Agent ist am besten für welche Spielsituation) und ein wenig Puzzlearbeit (wie war noch die Kombination für die Panzertür?). Die verzwickten Spielstufen und die schmucke Grafik tun ihr übriges, um einen am Monitor festzuhalten.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Palcom, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		74%
Grafik: 75%	Sound: 71%	Schwierigkeit: schwer

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß Squash nicht nur im Court ein spannendes Wettkampferlebnis ist? Mit ***JAHANGIR KHAN,*** dem atemberaubenden Match, das den Namen des sechsfachen Weltmeisters trägt, können Sie es selbst ausprobieren.
Eine Sportsimulation jenseits des Üblichen.

... daß die Macht der Finsternis immer noch ungebrochen ist? Daß Drogen, Gewalt und Hoffnungslosigkeit allgegenwärtig sind?
Es gibt nur eine Rettung für die Menschheit:
THE RETURN OF MEDUSA
– mächtiger, stärker und aufregender als zuvor.
Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte.

... daß es verdammt knifflig sein kann, ein paar harmlose Luftballons aufzupieksen?
Das glauben Sie nicht?
Dann wird ***PANG*** Sie eines Besseren belehren. Denn dieses faszinierende Geschicklichkeitsspiel erfordert ein bißchen mehr als bloßes Fingerspitzengefühl...
Jetzt auch auf Cartridge.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle BOMICO -Spiele haben eine deutsche Anleitung.

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

nicht
vorhanden

Hole in One ist eine herbe Enttäuschung auf dem Super Famicom

SCHLAG INS WASSER

Hole in One

Wer alle japanischen Sportspiele für die bekannten Konsolen durchstöbert, der stellt fest, daß zwei Sportarten ganz klar in Front liegen. Die fernöstliche Videospielgemeinde wird mit Baseball- und Golfmodulen nahezu bombardiert. Da wundert es nicht weiter, daß bei der ersten Sportsimulation fürs Super Famicom ein kleiner weißer Ball im Mittelpunkt steht.

"Hole in One" gab's schon vor längerer Zeit für die MSX-Computer und das NES. Die Super-Famicom-Umsetzung wurde natürlich etwas aufgepeppt. So "fliegt" man vor Spielbeginn das jeweilige Loch entlang und verschafft sich einen ersten Eindruck (3-D-Chip im Einsatz). Außerdem ist während des Spiels jederzeit ein "Grundriß" des Lochs abrufbar. Hier wird sichtbar, wo Steigungen bzw. Gefälle auftreten.

Das Spiel an sich blieb nahezu unverändert. Auf dem Bildschirm sieht man links ständig das komplette Loch aus der Vogelperspektive. Daneben wird jeweils der Ausschnitt gezeigt, wo sich gerade der Ball tummelt — ebenfalls von oben. Dann legt man fest, wohin der Schlag gehen soll, wählt den Schläger aus und haut drauf. Die Perspektive bleibt auch jetzt gleich: Der Ball fliegt, das Spielfeld scrollt. Einige Menüs sind auf japanisch, so daß nicht alle Unklarheiten beseitigt wurden. Unseres Wissens nach bietet das Modul nur einen Golfplatz mit 18 Löchern. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*

Wer den fantastischen Golfautomaten von Konami kennt (siehe Messebericht von der IMA), der weiß, wie ein tolles 3-D-Golf aussieht. Hole in One dagegen ist nur ein schlampiger Abklatsch. Das bißchen 3-D im Spiel ist detailarm und farblos. Selbst wenn man die Optik außen vor läßt, enttäuscht das Modul auf der ganzen Linie. Die Golfsimulation an sich hat das Niveau eines biederen Computergolfs anno '86. Das original "Leader Board" auf dem C 64 ist die reinste Wohltat im Vergleich zu Hole in One. Golffans sollten sich noch gedulden. Für die nächste Zeit sind einige weitere Golfspiele fürs Super Famicom angekündigt.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: HAL, Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER FAMICOM		39 %
Grafik: 25 %	Sound: 27 %	Schwierigkeit: leicht

ES WERDE TENNIS

Racket Attack

Das Nintendo Entertainment System ist nicht gerade ein Hort üppig sprießender Tennisfreuden: Außer Nintendos schlichtem Uralt-"Tennis" rührte sich lange Zeit kein Schläger. Endlich naht eine Alternative in Gestalt von Jalecos "Racket Attack". Ihr könnt gegen den Computer oder zu zweit antreten sowie zwischen mehreren Spielfiguren wählen, die mit bestimmten Stärken und Schwächen in verschiedenen Kategorien gesegnet sind.

Nur beim Aufschlag seht Ihr den Platz aus der Totalen; während des Ballwechsels wird ein relativ kleiner Ausschnitt gezeigt, der gescrollt wird. Die Steuerung ist umständlich (vor allem das Geschlitter der eigenen Spielfigur nervt), wodurch das etwas biedere Modul an Unterhaltungswert verliert. Von einem Knaller wie "Final Match Tennis" für die PC-Engine ist Racket Attack ein paar Dutzend Weltranglistenplätze entfernt. Sich nach einem neuen Tennismodul verzehrende NES-Besitzer mögen eine Probepartie wagen. Testmuster von Yeno. *hl*

Vorhand oder Rückhand, das ist hier die Frage (NES)

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Jaleco, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		42 %
Grafik: 49 %	Sound: 32 %	Schwierigkeit: schwer

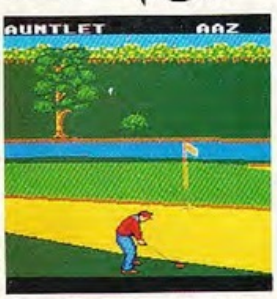
PUTT, PUTT, PUTT

W.C. Leader Board

Bei U.S. Gold hat man es sich zur Aufgabe gemacht, Master-System-Besitzer durch Versionen von Computerspiel-Bestsellern zu beglücken. Mit "World Class Leader Board" wurde jetzt ein Sportspiel der Oberklasse umgesetzt.

Die Sega-Version erinnert stark an das C-64-Vorbild; die Disketten-Nachladezeiten fallen beim Modul natürlich weg. Auf vier Golfplätzen mit je 18 Löchern könnt Ihr Euer Talent beim Putten und Pitchen beweisen. Erträglich schnelle 3-D-Grafik (der Bildaufbau dauert jeweils wenige Sekunden), drei Schwierigkeitsgrade und die ebenso einfache wie vielseitige Steuerung machen Freude.

Bis zu vier Personen können antreten; Computergegner gibt's leider nicht. Diese gute Umsetzung eines Sportklassikers sollte sich kein Golfinteressierter Master-System-Besitzer entgehen lassen: Ein Modul, das monatelangen Spielspaß verspricht. Testmuster von U.S. Gold. *hl*



Für viel Wasser und Sand ist dieser Platz bekannt (Master System)

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 100 Mark

MASTER SYSTEM		82 %
Grafik: 76 %	Sound: 60 %	Schwierigkeit: mittel

nicht
vorhanden

IHR KINDERLEIN KOMMET

Moon-walker

Geht so

Affenfreund Jackson hat offenbar das letzte Face-Lifting heil überstanden und ist bereit zu neuen Heldentaten. Getreu der unsäglichen Filmvorlage tritt unser Megastar gegen Mr. Big und seine Schergen an. In fünf Leveln mit je drei Abschnitten sammelt "Moonwalker" entführte Kinderlein und drückt sie an sein weites Herz. Zahlreiche Gangster und Geister, wahrscheinlich allesamt Hard-Rock-Fans, wollen ihm dabei an die gestraffte Haut.

Doch der, laut Anleitung "Botschafter des Friedens und der Liebe", weiß sich zu wehren. Mittels fünf Schlagvarianten und wundersamer Tanzmagie werden die Gegner kunstvoll in den Staub getreten.

Michael Jackson tänzelt erstaunlich leichtfüßig durch die brav in alle Richtungen scrollenden Plattform-Levels. Aber auch der schönste Tanzschritt kann ihn nicht retten, wenn plötzlich hinter einer Tür ein Räuber auftaucht. Dann heißt es Lebensenergie lassen. Von diesen unfairen Stellen abgesehen, ist Moonwalker spielbar und nett. Das Testmuster stammt von Virgin/Sega. *vw*

Beat It, Michael, Beat It

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MASTER SYSTEM 55%

Grafik: 64% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

TEUFEL NOCH MAL

Devilish

Gut!

Die technischen Daten des Game Gears besagen zwar, daß es eine Farbpalette von 4096 Farben hat, doch so richtig bewiesen hat dies bislang kein Spiel. "Devilish" vom Software-Newcomer Genki macht dem ein Ende: Grafik und Sound sind mit das Beste, was Programmierer dem Game Gear bis heute entlockt haben.

Spielerisch greift Devilish zwar auf das altbekannte "Breakout/Arkanoid"-Konzept zurück, weiß dieses aber modern zu variieren. So habt Ihr zwei Schläger, die Ihr in vier Arten positionieren könnt. Der obere wird dabei nicht nur von links nach rechts, sondern auch von oben nach unten verschoben. Außerdem scrollt das Spielfeld automatisch (horizontal wie vertikal), sobald der Ball freie Bahn in Richtung Ziel hat. In den sechs Levels tummeln sich neben den verschiedensten Mauerblöcken reichlich Extras und andere witzige Spielelemente.

Hätte man Devilish nicht relativ schnell durchgespielt, wäre daraus ein waschechter Hit geworden. So bleibt es eine eindrucksvolle Demonstration der Grafik- und Soundfähigkeiten des Game Gears, die spielerisch auf Trab ist. Testmuster von Dynatex und CWM. *mg*

Teuflisch gute Grafik dank großer Farbpalette

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Genki, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 67%

Grafik: 73% Sound: 70% Schwierigkeit: einstellbar

TECHNISCHER K.O.

Heavyw. Champ

Na ja...

Bis zum Titel des Weltmeisters ist es ein steiniger Weg: Fünf Kraftbolzen mit blumigen Namen wie "Bulldog" und "The Crusher" müssen von Euch auf den Ringboden gezwungen werden. Euer Boxer ist zwar anfangs eine schlaffe Socke, verbessert aber durch jeden gewonnenen Kampf seine Fähigkeiten. Immer, wenn Ihr einen K.O. erzwungen habt, gibt's als Belohnung Energiepunkte, die Ihr auf die Kategorien Schlagkraft, Ausdauer und Beinarbeit verteilen könnt. Sitzt Ihr zu zweit vor dem Master System, dürft Ihr Euch natürlich auch gegenseitig weichklopfen.

Dem Muskelprotz stehen kärgliche drei Schlagvarianten zur Auswahl: Rechte Gerade, Linke Gerade und ein Super-Punch, der den Gegner gleich flachlegt. Von ausgefeilter Taktik also keine Spur. Dazu kommen die Konter der Gegenspieler so ansatzlos, daß kaum Zeit für die Abwehr bleibt. Bis unser Boxer die Arme hochreißt, hat er sich schon ein paar Prügel eingefangen. Das Testmuster ist von Virgin/Sega. *vw*

Deine blauen Augen machen mich so sentimental

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MASTER SYSTEM 39%

Grafik: 52% Sound: 32% Schwierigkeit: mittel

VERTIKAL ÜBER DEM KANAL

1943

Gut!

Capcoms verwirrendes Zahlenspiel wird auf der PC-Engine fortgesetzt. Den Anfang der erfolgreichen Ballerspielserie machte vor etlichen Jahren "1942", dann folgte "1943" bis hin zum letzten Arcade-Streich "1941". Obwohl ich die Logik der Namensnennungen nicht ganz nachvollziehen konnte, habe ich doch alle drei Actionspektakel ausführlich gespielt. Die Umsetzung des Vertikal-Scrollers wurde von Naxat mit Intelligenz und Kompetenz angegangen. Aus dem extrem hektischen, ja fast panischen Titel in der Spielhalle wurde eine rasante, aber selten unfaire Heimversion. Die Angriffsformationen sind zwar nicht allzu innovativ, doch die Flut an Extras macht einiges wieder wett. Da man die Eigenschaften der Waffensymbole durch Anschießen ändern kann, kommt sogar etwas Taktik ins Spiel.

1943 anno '91 (PC-Engine)

Die Grafik plaziert sich im vorderen Mittelfeld, während die Musik zwar kompositorisch gefällt, technisch dafür weniger überzeugt. Für doppelten Spielspaß sorgt übrigens der Zwei-Spieler-Modus. Alles in allem eine überraschend gute Version eines nur durchschnittlichen Spielhallentitels. Testmuster von CWN und Dynatex. *mg*

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 66%

Grafik: 67% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

Young Master

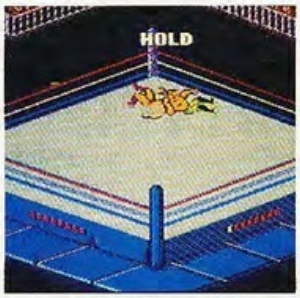
Sowas kennt man: Hier ein kleines Extra aufpicken, dort einen Feind vertrimmen und Hindernissen ausweichen – "Young Master" macht keine Ausnahme. Abwechslung bietet die bunte Grafik und die Verwandlungstaktik. Das Männchen kann draufhauen, ist aber langsam. Per Steuerkreuz wird der Held in einen flinken Hund verwandelt. Besonders putzig ist der eigenwillige Kampfstil: Der Held kann ballern oder dem Gegner mit dem nackten Hintern ins Gesicht hüpfen. Testmuster von CWM und Dynatex. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 59%

Grafik: 67% **Sound: 52%**

Schwierigkeit: mittel



Wrestlemania Challenge

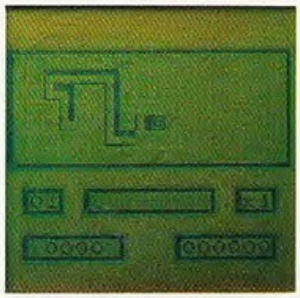
Der Wrestler ist im allgemeinen ein übellauniger Mensch, der im Ring seinen Gegner liebevoll durch die Gegend wirft, würgt und final auf die Matte pinnt. Das neue Sportmodul von LJN geht ganz im Geist der amerikanischen "Wrestlemania"-Schaukämpfe auf. Wer für diese Art von "Sport" nichts übrig hat, wird auch von "Wrestlemania Challenge" kaum bekehrt werden. Freunden des Genres wird hingegen einiges geboten. Testmuster von Acclaim. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 100 Mark

NES 55%

Grafik: 48% **Sound: 45%**

Schwierigkeit: mittel



Loopz

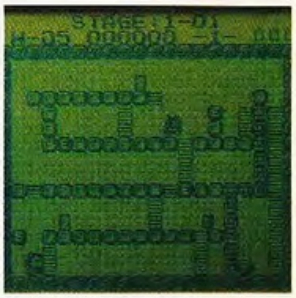
Daß "Loopz" außerdem nichts für leicht erregbare Geister oder Herzinfarkt-Gefährdete ist, merkt man spätestens im dritten Level (japs..). Drei Spielmodi ("Normal", "Auf Zeit", "Formen nachbauen") gibt's, außerdem dürft Ihr aus 10 Levels und drei schmissigen Musikstücken wählen. Das Programm wurde gut umgesetzt und mit schönen Details versehen. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt's auch. Alles in allem ein feines Modul für alle, die "Pipe Mania" oder "Tetris" nicht mehr sehen können. Testmuster von Gamesworld. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 72%

Grafik: 23% **Sound: 58%**

Schwierigkeit: einstellbar



Cyraid

Leitern, hartnäckige Verfolger und Gegenstände, die der Spieler aufsammeln darf – seit "Loderunner" ein alter Hut. Doch "Cyraid" bietet ein paar Varianten: Erstens gibt's eine Menge Extras, außerdem kann man Leitern verschieben und Blöcke zerstören. Das gibt dem Ganzen eine nette taktische Note. Dazu dudelt eine nette, beruhigende Musik; letzteres braucht man dringend, denn die Levels werden teilweise sauschwer. Wer's nicht alleine schafft, probiert's im Zwei-Spieler-Modus. Testmuster von Gamesworld. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Nexoft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 56%

Grafik: 43% **Sound: 46%**

Schwierigkeit: mittel

Harmony

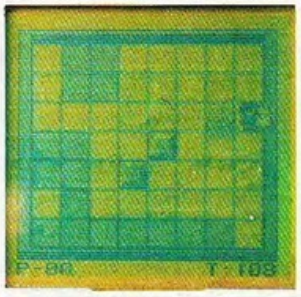
"E-Motion" nannte sich die Computerversion dieses originellen Spielchens um Kettenraktionen und Kugelfortpflanzung. Einmal vom Spieler angeschubst, bewegen sich Murmeln verschiedener Musterung durch den Raum. Kollidieren Bälle der gleichen Spezies, lösen sie sich auf. Verschiedene Bälle setzen hingegen bei Kontakt eine weitere Murmel in die Welt. Der Spieler muß den Bildschirm leerräumen, stürzt dabei jedoch meist in eine heillose Kugelkonfusion – unterhaltsam, jedoch nicht ganz einfach. Testmuster von Flashpoint. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 68%

Grafik: 39% **Sound: 46%**

Schwierigkeit: mittel



Dexterity

Und noch ein Geschicklichkeitstest: Der Spieler muß alle Bodenfliesen eines schachbrettartigen Raumes umdrehen. Diverse Monster versperren ihm dabei den Weg, können jedoch betäubt oder einfach vom Bildschirm geschubst werden. Zur Motivationssteigerung gibt's die üblichen Extras und einen Zwei-Spieler-Modus. Die Grafik ist langweilig bis ganz nett, das Spielprinzip brauchbar. Man spielt's mal schnell zwischendurch, auf Dauer gewinnt jedoch die Langeweile an Einfluß. Das Testmuster stammt von Joysoft. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: SNK
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 52%

Grafik: 48% **Sound: 54%**

Schwierigkeit: mittel

Castle of Illusion

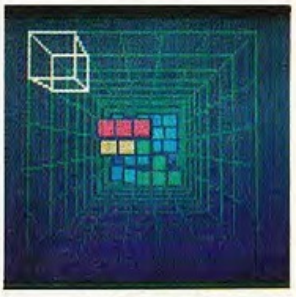
Wo bitte ist der Unterschied? "Castle of Illusion" auf dem Game Gear ist 100prozentig identisch mit der Master-System-Version. Das ist allerdings kein Nachteil, sondern ein großes Kompliment für das putzige Geschicklichkeitsspiel. Sechs große Levels werden von Mickey auf der Suche nach Minnie laufend, hüpfend und Gegenstände werfend durchsucht. Gelegentliche Puzzles, tolle Grafik und eine prima Musik garantieren für ein äußerst kurzweiliges Jump'n'Run-Vergnügen. Testmuster von Sega/Virgin. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark

GAME GEAR 80%

Grafik: 75% **Sound: 70%**

Schwierigkeit: mittel



Blockout

Will man "Blockout" knapp und präzise beschreiben, reicht die Aussage "Tetris in 3-D" vollkommen aus. Dreidimensionale Klötzchen purzeln in einen dreidimensionalen Zylinder. Das Ganze darf man in vielen Schwierigkeitsstufen angehen. Unterschiedlich komplizierte Klötzchen-Sets stellen sowohl Greenhorns als auch Hochstapelprofis zufrieden. Die Umsetzung des Computerspielehits ist gut gelungen, das Programm für unterwegs prima geeignet. Ein weiteres feines Denkspiel im Geschicklichkeitsgewand. Testmuster von Atari. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 74%

Grafik: 31% **Sound: 21%**

Schwierigkeit: einstellbar

nicht
vorhanden

ARCADE im Aufwind

Nach den Enttäuschungen der letzten Monate überzeugen die aktuellen Neuheiten wieder mit spielerischen Finessen und eindrucksvoller Grafik.

Einen der interessantesten Spielautomaten beschert uns diesmal eine relativ unbekannte Firma. Das abenteuerlastige Jump'n Run **Big Karnak** stammt von Gaelco, die bis heute nicht sonderlich in Erscheinung getreten sind. Die Handlung spielt im antiken Ägypten, wo gerade ein verbrecherischer Zauberer Eure Liebste Cleopatra entführt hat. Natürlich nehmt Ihr sofort die Verfolgung auf. Dabei werden geheimnisvolle Untergrundlabyrinthe genauso erforscht wie unbekanntes Freiluftgelände.

Sobald Ihr die Knochen von ein paar vorbeilaufenden Skeletten durcheinandergewirbelt habt, werdet Ihr eines Schwertes habhaft. Dies kommt im Kampf gegen Mumien, Schlangen und anderes Getier meist öfters als gewünscht zum Einsatz.

Die Landschaft ist recht einfallsreich gestaltet. Die Levels erfreuen mit origineller Grafik und interessanten Spielideen. Alle naselang steht Ihr nicht nur vor einer Bewährungsprobe Eurer Reaktionen, sondern müßt auch diverse Rätsel lösen. In regelmäßigen Abständen erscheint eine Karte des Abschnittes, die die Orientierung etwas erleichtert.

Versteckte Extras, Geheimgänge und andere Überraschungen machen Big Karnak zu einem exzellenten Action-Adventure. Das durchdachte Spiel schreit förmlich nach Umsetzungen für Computer- und Videospielsysteme.

Weniger innovativ, dafür grafisch um so eindrucksvoller, präsentiert sich der Nachfolger des Superhits "Streetfighter". In **Street Fighter II** hat sich

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Big Karnak	Gaelco	originelles Action-Adventure mit viel versteckten Extras	empfehlenswert
Carrier Airwing	Capcom	einfallsloser Horizontal-Scroller mit wenig neuen Ideen	durchschnittlich
Street-fighter II	Capcom	guter Nachfolger des Prügelhits	empfehlenswert

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".

In der ersten Runde wird der Street Fighter noch geschont

Regungslos am Boden

Links die Weltkarte bei Street Fighter II, rechts wird eine Carrier-Airwing-Mission erläutert

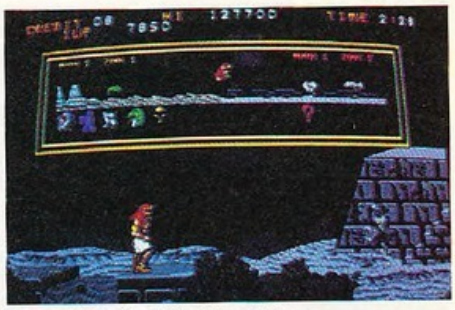
zwar thematisch nicht viel verändert, dafür werden mehr Gegner geboten. Dank des gepfefferten Schwierigkeitsgrades sollten nur straßenkampfgestählte Spieler ein Match wagen. Drei Knöpfe plus Joystick sind nicht gerade einfach zu beherrschen.

Im Lauf der Kämpfe boxt Ihr u.a. gegen Leute aus den USA, Japan, China, Indien und Brasilien. Die Herkunft der Rabauken wirkt sich dabei auf ihre Techniken aus. Jeder Kämpfer hat seinen Spezialschlag, der ihn auszeichnet. Verbessert wurden nicht nur Eigenschaften der Gegner, sondern auch Hintergrundgrafiken und Animationen. Die großen Sprites sehen beeindruckend aus und die Landschaft bildet eine wunderschöne Kulisse. Für Prügelfans ist Street Fighter II durchaus ein paar Boxrunden wert.

Schließlich entführt uns Capcoms jüngster Sproß **Carrier Airwing** in die Lüfte. Der Horizontal-Scroller ist in Missionen unterteilt, die in allen Einzelheiten vor Spielstart erläutert werden. Danach sucht man sich die entsprechende Waffe aus und hebt mit seiner F18 Tomcat ab. Je nachdem, wieviel Geld Ihr unterwegs erarbeitet habt, dürft Ihr Euch vor dem nächsten Auftrag mit Extrawaffen eindecken.

Carrier Airwing ist ein recht gefälliges, wenn auch wenig innovatives Ballerspiel. Die Angriffsformationen wurden alle schon mal gesehen und geben sich von Zeit zu Zeit etwas hektisch. Grafisch wird ebenfalls kein Feuerwerk abgebrannt. Für ein schnelles Ballerspiel zwischendurch ganz gut geeignet, verliert Carrier Airwing langfristig deutlich an Reiz.

Clare Edgeley/mg

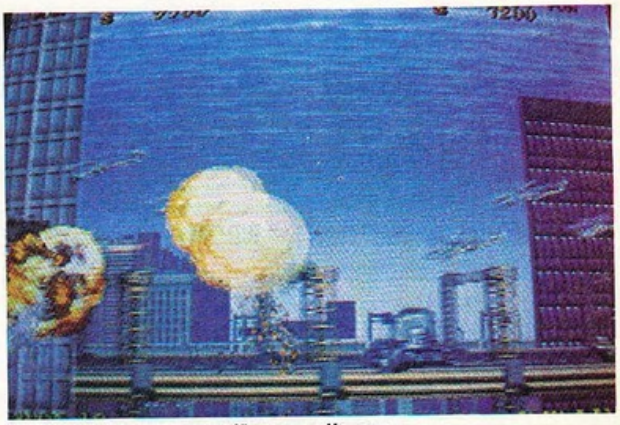


Big Karnak ist kein simples "Hau-drauf"-Spiel, sondern glänzt mit Action-Adventure-Einlagen

Harte Fäuste dominieren bei der grafisch ansprechenden Prügelorgie Street Fighter II

Big Karnak: Unterwegs helfen Hinweise, den richtigen Weg zu finden.

Ägyptisches Ambiente bei Big Karnak



Carrier Airwing: zu rasant für unsere Kamera

Musik • Bücher • Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spieletests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

Simple Minds: Real Life

Scheinbar unbeeindruckt vom Welterfolg ihres CD-Vorgängers "Street Fighting Years" liefern die Simple Minds ein neues Album aus einem Guß ab. Der schmale Grat zwischen Kommerz und künstlerischem Anspruch wird erfolgreich bewandert, die abwechslungsreichen Kompositionen werden durch den bombastischen, typischen Simple-Minds-Sound zusammengehalten. Den Schotten ist eine nuancenreiche CD gelungen, mit der sie es fast jedem recht machen dürften. *hl*

Virgin CDV 2660
52:14 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

Del Shannon: Rock on

Kurz vor seinem tragischen Tod spielte Rock-Veteran Del Shannon ("Runaway") dieses Album ein. Die Produktion übernahm unüberhörbar der rührige Jeff Lynne: Die zehn Rock 'n' Roll- und Pop-Songs auf "Rock on" sind nicht gerade das, was man progressiv nennt, erweisen sich aber durch die Bank als eingängige und sauber eingespielte Schmuckstücke. Dem Ohrwurm-Potential der Single-Auskopplung "Walk away" stehen die anderen Tracks in nichts nach. *hl*

Silvertone ORE CD 514
36:27 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

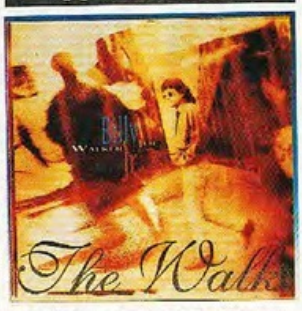
COMPACT DISC

Mike Mechanics: Word of Mouth

Nach zwei gelungenen CDs geht dem Soloprojekt von Genesis-Mitglied Mike Rutherford jetzt die Luft aus. "Word of Mouth" gleitet streckenweise heftig in seichteste Pop-Gewässer ab und rückt in die Nähe von Supermarkt-Berieselungsmusik. Daß es besser gehen könnte, beweisen die hervorragenden Tracks "Get up" und "The Way you look at me". Ansonsten leidet das Album aber unter phlegmatischer Lustlosigkeit. Kann man nebenbei beim Fensterputzen hören, doch damit hat sich's auch. *hl*

Virgin CDV 2662
47:54 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

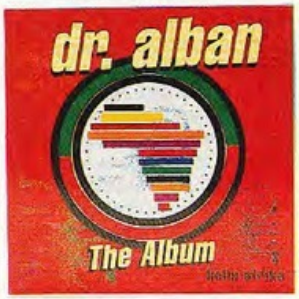


Billy Joe Walker Jr.: The Walk

Wenn ein renommierter Studiomusiker auf Solopfaden wandelt, gibt's oft einen argen Reinfall. Billy Joe Walker Jr. hat mit drei "Do-it-yourself-Alben" bereits bewiesen, daß er es alleine kann. Sein viertes Projekt ist bis auf "Fields of Stone" eine reine Instrumentalplatte, auf der ein gitarrenlastiges Potpourri aus den verschiedensten Musikrichtungen gemixt wurde. Richtig ins Ohr geht keiner der Songs, doch als Hintergrundberieselung können die Jazz/Folk-Stükke bestehen. *mg*

Geffen 924315-2
ca. 40 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

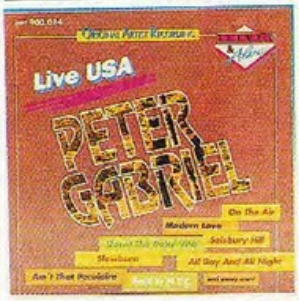


Dr. Alban: Hello Afrika

Dr. Alban ist eine Art Notnagel — mit dem stanzenden Drum-Donner bekam selbst der trotteligste Diskjockey die Tanzfläche voll. Die CD enthüllt die Achillesferse des Dr. Alban: Der Produzent machte derartig vom Hallgerät Gebrauch, daß es einem fast schon wieder zuviel wird. Außerdem sind No Coke und Hello Afrika die einzigen guten Titel, der Rest ist aufgeblasen. Wer Rap mag, dem ist's zu Hip Hop; wer Hip Hop mag, dem ist's zu Reggae; wer Reggae mag, der höre besser Bob Marley. *al*

CMV 261 391
50:49 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Peter Gabriel

Ich kenne alles, was Gabriel veröffentlicht hat — und *das* kann er nicht gutgeheißen haben. Aufgenommen wurde wahrscheinlich mit einem ausgelutschten Kassettenrecorder unter einem dicken Mantel, abgemixt von einem tauben Toningenieur, betreut von einem doofen Produzenten — das Ergebnis dieses Live-Mitschnitts aus dem Jahre 1977 klingt so suppig wie ein geschossener Hochtöner. Auch das Cover sorgt für Erheiterung; so entpuppt sich der "Song without Words" als "Indigo". *al*

imt 900.014
64:54 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
mangelhaft

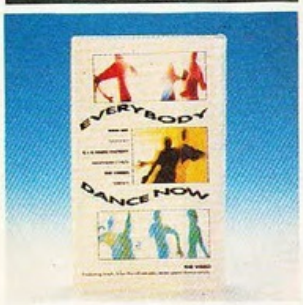
COMPACT DISC

Eurythmics

Ja, da ist wirklich alles drauf, was einem Spaß gemacht hat: Von "Sweet Dreams" über "Miracle of Love" bis zum "Missionary Man" — ich habe keinen guten Titel vermißt. Das Material wurde brillant gemischt, intelligent zusammengestellt, bis zum letzten Bit mit Musik vollgepackt und einem zufriedenstellenden Handbüchlein versehen — wer da nicht zugreift, ist selber schuld. Annie Lennox und Dave Steward haben sich ihr Eckchen in der Rockgeschichte reserviert — mit Recht: Die Songs sind perfekt. Ich kann die CD empfehlen. *al*

CMV 498922
77:08 Minuten / 18 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO

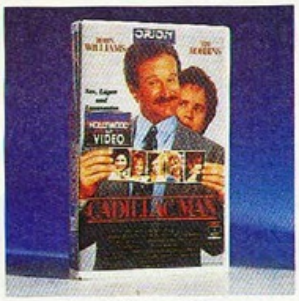


Everybody dance now

Sie versuchen's doch mit allen Mitteln, einem Geld aus der Tasche zu ziehen: Auf dem Video bekommt man den gleichnamigen Hitparaden-Stürmer, den klinisch-weißen, edel gestylten Extended-Mix zu sehen — so weit, so gut. Dann lascht's aber extrem ab, bei den folgenden Clips "Must Bee the Music" von King Bee oder "Love comes to mind" der Chimes kann man abschalten. Einziger Lichtblick die beiden "LL Cool J"-Clips (ich erwarte nicht, daß jemand diese Begeisterung teilt). *al*

SMV 49901-81
ca. 33 Minuten / 7 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

VIDEOFILM



Cadillac Man

Robin Williams kann sich nicht über Arbeitsmangel beschweren. Good Morning Vietnam, Club der toten Dichter, Zeit des Erwachens; der amerikanische Schauspieler ist ein vielbeschäftigter Mann. Mit Recht, denn Williams ist ein Sympathieträger erster Güte: Er liebt die Menschen, die Menschen lieben ihn.

Noch dazu scheint er sich seine Rollen sehr sorgfältig auszusuchen und ist inzwischen fast zum Garant für publikumswirksame Kassenschlager geworden. Auch in "Cadillac Man" spielt er wieder einen von diesen Typen, die man einfach gern haben muß.

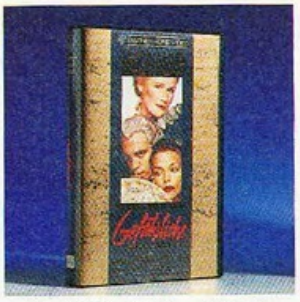
Joey O'Brien hat nur zwei Sachen im Sinn: Wie lege ich mir einen möglichst großen Harem zu und wie verkaufe ich möglichst viele Gebrauchtwagen? Bei beiden Vorhaben ist er, ob seiner großen Beredsamkeit, überaus erfolgreich. Die Koordination der Treffen mit seinen diversen Freundinnen bringt ihn zwar in ständige Terminnot, doch Joey wäre kein echter Verkäufer, wenn er nicht mit so ein bißchen Streß fertig wird.

So weit, so gut, würde nicht eines Tages der gehörnte Ehemann einer seiner Arbeitskolleginnen Amok laufen und die gesamte Belegschaft als Geiseln nehmen. Joeys große Stunde schlägt: Allein gegen einen psychopathischen Kidnapper mit weichem Kern, die versammelte New Yorker Polizeimacht und drei liebestrunkene Schönheiten kann ihn nur noch seine Redekunst retten. Wird es Joey gelingen, diesen Schlamassel zur allgemeinen Zufriedenheit aufzulösen? Wird er den Killer besänftigen, die schießwütige Polizei beruhigen und drei gebrochene Herzen kitten?

Cadillac Man ist eine rundum gelungene Komödie, mit Herz, Verstand und viel intelligentem Humor. Eben ein echter Williams-Film. *vw*

Regie: **Roger Donaldson**
Produzent: **Charles Roven, Roger Donaldson**
Drehbuch: **Ken Friedman**
Darsteller: **Robin Williams, Tim Robbins, Pamela Reed, Fran Drescher**
Laufzeit: **93 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Columbia**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Gefährliche Liebschaften

Vorsicht: Literaturverfilmung! Der Briefroman "Les Liaisons Dangereuses" des französischen Schriftstellers Choderlos de Laclos wurde lange Zeit nur unter den Ladentischen einschlägiger Buchhandlungen feilgeboten. Die süffisante und recht handfeste Geschichte um Kabale und Liebe im vorrevolutionären Frankreich ging vielen selbsternannten Moralhütern zu sehr unter die Gürtellinie. Der Regie des Engländers Stephen Frears ist es zu verdanken, daß wir das Intrigenspiel jetzt auf dem Bildschirm bewundern können.

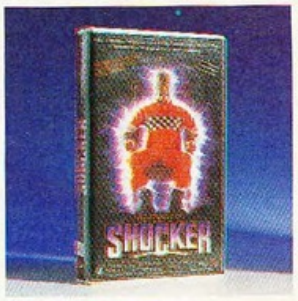
Der Vicomte de Valmont, von John Malkovich mit der nötigen Dekadenz verkörpert, gilt in Adelskreisen als gerissener Charmeur und Weiberheld. Zusammen mit seiner Seelenverwandten, der Marquise de Merteuil (männermordend: Glenn Close), heckt er einen unmoralischen Plan aus. Wenn es ihm innerhalb eines Jahres gelingt, die integre und über jeden moralischen Zweifel erhabene Madame de Tourvel (lieblich: Michelle Pfeifer) zu verführen, erwartet ihn eine unvergeßliche Liebesnacht in den Armen der lüsternen Marquise.

Wie eine Spinne im Netz wirft Valmont seine Fäden aus: Die private Post der Madame de Tourvel wird bespitzelt; die hilflose, von ihrem Mann vernachlässigte Frau ist den Machenschaften des Finsterlings hilflos ausgeliefert.

Gefährliche Liebschaften ist nicht umsonst mit drei Oscars ausgezeichnet worden: Ein cineastisches Kabinettstück mit geschliffen-bösartigen Dialogen und schwelgend schönen Bildern entwickelt sich. Daß die Freveltat des perfiden Vicomte in Blut, Wahnsinn und Siechtum endet, versteht sich von selbst. *vw*

Regie: **Stephen Frears**
Produzent: **Norma Heyman, Hank Moonjean**
Drehbuch: **Christopher Hampton**
Darsteller: **Glenn Close, John Malkovich, Michelle Pfeifer**
Laufzeit: **116 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Shocker

Wes Craven galt lange Zeit als das Synonym für gepflegte und schaurige Horrorfilme. Seine berühmteste Figur, Freddy Krüger, metzelte sich in dem Serienstreifen "Nightmare on Elm Street" zur Kultfigur. Die neueste Ausgeburt aus Wes Cravens Schreckenskabinett ist Horace Pinker. Horace schlachtet mit Vorliebe komplette Familien ab. Nachdem er schon sieben Sippen (30 Menschen) mit dem Messer traktiert hat, ist die Polizei immer noch ratlos. Einzig der jugendliche Football-Nachwuchsstar Jonathan kann helfen. Er hat im Traum gesehen, wie Pinker Jonathans Adoptivmutter nebst Geschwistern umgebracht hat — vor der Tat. Jonathan verfolgt zusammen mit seinem Adoptivvater Pinker und stellt ihn schließlich.

Horace kommt auf den elektrischen Stuhl — mit ungeahnten Folgen. Die Energiedosis auf dem Stuhl bringt Horace Pinker erst so richtig in Stimmung. Er wird zum "Shocker": Pinker kann nun mittels Stromstoß fremde Menschen übernehmen, durch Fernseher in Wohnungen eindringen und bezieht neue Kräfte aus der Steckdose.

Leider hat Horace Pinker in keinster Weise die diabolisch faszinierende Ausstrahlung eines Freddy Krügers. Die Handlung des Films könnte man von den 105 Minuten durchaus auf ein gutes Drittel zusammenschnippeln — viel würde dabei nicht verlorengehen. Sorgt der Anfang noch für den einen oder anderen wohligen Schauer, so verkommt der Stromschocker im Großteil des Films zum mageren Glühwürmchen. Selbst humoristisch bleibt der Schocker auf der Strecke: Nur der Finalkampf, bei dem Jonathan den Shocker per TV-Fernbedienung ausschaltet, ist einen Lacher wert. Ganz schön enttäuschend. *mh*

Regie: **Wes Craven**
Produzent: **Wes Craven, Shep Gordon**
Drehbuch: **Wes Craven**
Darsteller: **Mitch Pileggi, Cmai Cooper, Peter Berg, Michael Murphy**
Laufzeit: **ca. 105 Min.**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **Ufa**
POWER-WERTUNG:
für Fans

nicht
vorhanden

VIDEOFILM

Wild at Heart

David Lynch ist berüchtigt dafür, daß seine Filme Kontroversen auslösen: Bei seinem neusten Werk "Wild at Heart" schlugen Mr. Lynch zwar die Wogen der Kritikergunst (goldene Palme von Cannes) entgegen, aber viele (amerikanische) Zuschauer meinten: "Zuviel Sex". Die "Tutti Frutti"-gestählten Europäer hatten es im Gegensatz zu den puritanischen Amerikanern mehr mit der Gewalt: "Zu brutal", das Urteil. Das Objekt des Gerangels: Lulu (Laura Dern) liebt Sailor (Nicolas Cage). Lulus Mama Marietta (Diane Ladd) findet die Beziehung zwischen ihrem Töchterlein und dem gerade auf Bewährung entlassenen Sailor nicht besonders toll. Kurzerhand ist ein Killer (William Dafoe) engagiert, der Sailor von Lulu fernhalten soll. Und zwar endgültig. Lulu samt Lover kurven derweil im Cabrio durch den Süden der USA. Unterbrochen wird die Autofahrt nur durch diverse Zwischenstops in miesen Motels (Sex), kleineren Prügeleien (Gewalt), Rückblenden in Lulus und Sailors Vergangenheit (Palme), Mami Marietta (besorgt) und glühenden Zigaretten in Großaufnahme (ungesund). Bis zum schwülstig kitschigen Finale wird die Geduld des Zuschauers auf eine harte Probe gestellt. Denn der großangelegte Seelenstriptease der Schauspieler in einer gigantischen Reklame für Zigaretten und schweißnasse Liebe ist sicherlich nicht jedermanns Sache. Zudem kann ich die ganze Aufregung um Sex und Gewalt in diesem Streifen nicht nachvollziehen: Da flimmern in den allabendlichen Nachrichten mehr Brutalitäten und bei einigen privaten Fernsehsendern mehr nackte Tatsachen über die Mattscheibe als in diesem Film. *mh*

Regie: **David Lynch**
Produzent: **Monty Montgomery, Steve Golin, Joni Sighvatsson**
Drehbuch: **David Lynch**
Darsteller: **Nicolas Cage, Laura Dern, Willem Dafoe, Diane Ladd, Isabella Rossellini, Harry Dean Stanton**
Laufzeit: **ca. 120 Min**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Videoanbieter: **Marketing film**
POWER-WERTUNG:
für Fans

KINOFILM

Auf die harte Tour

Ein knallharter Vorzeige-Cop erhält ungewollt einen verwöhnten Weichling zur Seite gestellt, der die ernsthafte Polizeiarbeit und das wohlverdiente Privatleben gleichermaßen in grotesken Klamauk wandelt. Doch man rauft sich zusammen und legt gemeinsam einen übermenschlichen Serienkiller aufs Kreuz: Wer aus dieser abgedroschenen Grundidee gute Unterhaltung machen will, braucht selbst viel Talent oder hervorragende Schauspieler. Regie-Routinier John Badham hat beides und erzählt intelligent und überdreht bis zur Schmerzgrenze.

James Woods ist der Bulle mit Tiefgang und Straßenerfahrung, Michael J. Fox spielt den kleinwüchsigen Filmstar und Frauenschwarm Johnny Gunn, der auf die Idee verfällt, für seinen neuesten Actionstreifen vor Ort und an der Seite eines "echten" Cops zu recherchieren. Aufreibender Polizeialltag (im Film heißt das: Spektakuläre Crashs und Schlägereien, Bandenkriege und U-Bahn-Terror) und der dazugehörige Rest Privatleben treffen auf die weltfremde Naivität des Hollywoodstars, der dem "though guy" zu allem Überfluß beinahe die Angebetete ausspannt.

Die Ausgangssituation ist klar, das Ende schon nach wenigen Minuten eindeutig definiert. Doch der verschlungene Handlungsweg der zum Tod des psychopathischen "Party Killers" und zum Happy End für den guten Polizisten führt, ist angefüllt mit grandiosen Gags und originellen Wendungen. Eineinhalb Stunden lang purzelt alles durcheinander; das grandiose Finale findet natürlich in (und auf!) dem Kino statt.

"The hard Way" ist beste Unterhaltung. Für Michael J. Fox müßte der Film darüber hinaus einen weiteren Popularitätsschub bedeuten: so rücksichtslos hat bisher noch kein Schauspieler das eigene Denkmal untergraben. *wi*

Regie: **John Badham**
Drehbuch: **Lem Dobbs, Michael Kozoll**
Darsteller: **James Woods, Michael J. Fox**
Laufzeit: **ca. 100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
POWER WERTUNG:
hervorragend

KINOFILM

Meerjungfrauen küssen besser

Cher hat zweifellos ein Faible für Rollen, in denen sie als unkonventionelle Mutter agiert. Nachdem sie in dem Film "Die Maske" schon als liebevolle, aber rauhbeinige Mum geglänzt hat, zieht sie erneut Schürze und Kochmütze über.

Diesmal hat sie als Mrs. gleich zwei Kinder am Hals. Einerseits ist da die süße zehnjährige Göre Kate, die sich im Wasser wohler fühlt als an Land. Zum anderen muß sich die alleinerziehende Mrs. Flax mit der gottesfürchtigen Charlotte plagen, die das krasse Gegenteil ihrer Mutter verkörpert. Während Mrs. Flax mit jedem zweitbesten Mann ins Bett hüpft, verbringt die fünfzehnjährige Charlotte (Winona Ryder) täglich ein paar Stunden mit frommen Gebeten.

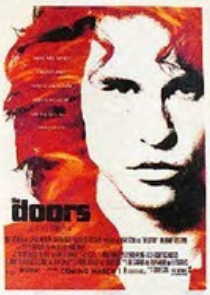
Da Mrs. Flax' Männer für eine Nacht meist Arbeitskollegen sind, wird mindestens einmal im Jahr umgezogen. Packen sie lieber die Koffer, als sich auf nervige Diskussionen einzulassen. So landet die schräge Familie schließlich in der Kleinstadt Eastport, wo sie über den netten Schuhverkäufer Lou (Bob Hoskins) stolpern. Diesmal scheint die Beziehung überraschenderweise eine Nacht zu überdauern, und so hofft Charlotte, daß sie etwas länger als üblich an dem Ort verweilen.

"Meerjungfrauen küssen besser" ist bis kurz vor Schluß ein harmloser, süßer, niedlicher Film, der viel zum Schmunzeln, weniger zum Lachen verführt. Gegen Ende kippt die Komödie fast ins Drama-Genre ab, als Charlotte zeitgleich mit dem Beinahe-Ertrinken von Kate ihre Unschuld verliert.

Den Film sollten sich ehestens Fans des 60er-Jahre-Flairs anschauen. Wer bei Chers aktuellem Hit-Song "The Shoop Shoop Song" freudig mitwippt, der wird die ein oder andere Unzulänglichkeit in der Story in Kauf nehmen. *mg*

Regie: **Richard Benjamin**
Produzent: **Lauren Lloyd**
Drehbuch: **June Roberts**
Darsteller: **Cher, Winona Ryder, Bob Hoskins**
Laufzeit: **104 Min**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Produktionsfirma: **Orion**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

KINOFILM



The Doors

Jahrelang rangelten Regisseure und Produzenten um die dollarträchtige Doors-Bandgeschichte. "Wall Street"-Macher Oliver Stonè inszenierte nun den Aufstieg, den kurzen Höhenflug und die abschließende Bruchlandung der Psychodelic-Götter episch auf fast zweieinhalb Stunden. Nahezu die ganze Zelluloid-Distanz bestreitet Val Kimer als Jim Morrison im Alleingang; "Jim" wäre als Filmtitel etwas direkter gewesen.

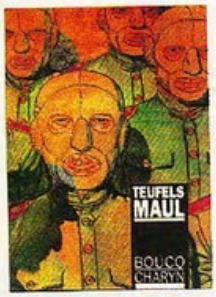
Bereits Francis Coppola Ford (der als Regisseur ebenfalls im Gespräch war) erkannte Doors-Musik als idealen Soundtrack und leitet mit der "The End"-Anfangssequenz seines "Apocalypse Now" eine mittlere Morrison-Renaissance ein. Stone verwendet Orginalaufnahmen und (für Konzertsequenzen) die eingemischte Stimme des Hauptdarstellers Val Kimer, der Morrison so ähnlich sieht, daß man an der Authentizität des restlichen Filmes kaum zweifelt. Stone lüftet den psychodelischen Nebel und ersetzt Morrisons Symbolismus durch die klare Sprache einer amerikanischen Großproduktion. Um bei der Vorstellung des Mythos Morrison zu unterstreichen, wie kontrovers der Door-Leadsänger war, nutzt er die obligatorische Collegeszene: Ein Experimentalfilm des jugendlichen Morrison wird vor versammelter Studentenschaft gezeigt. Die anschließende Diskussion endet in einer wilden Prügelei.

Stone war Doors-Fans: So läßt sich die unpretentiöse und einfühlsame Biographie erklären. Geschickt manövriert er sein 40-Millionen-Dollar-Filmschiff um peinliche Szenen, die entstehen, wenn ein amerikanischer Regiestar sich an Jugendrevolte und Rock-Exzessen versucht. Selbst Jim Morrisons indianische Leitfigur geistert halbtransparent durch die gesamte Handlung, ohne beim Zuschauer Mißmut zu erzeugen. *wi*

Regie: **Oliver Stone**
Produzent: **Bill Graham,**
Drehbuch: **I. Randal Johnson, Oliver Stone**
Darsteller: **Val Kimer, Meg Ryan, Kevin Dillon**
Laufzeit: **ca. 140 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
POWER WERTUNG:
empfehlenswert

nicht
vorhanden

COMICS



Teufelsmaul

In den letzten Jahren mehren sich die Versuche, vorwiegend der französischen Künstler, nicht mehr unendliche Serien zu schaffen, sondern abgeschlossene Comic-Romane.

"Teufelsmaul" ist das beste Beispiel für ein solches Buch. Auf etwa 120 Seiten wird die Geschichte von Juri erzählt, einem kleinen Jungen, der als Waise in die Hände des KGB fällt. Väterchen Stalin bietet dem Flüchtling in einem Kadettenlager ein neues Zuhause. Doch wer gibt, präsentiert irgendwann eine gesalzene Rechnung. Juri muß dienen und wird zum KGB-Agenten ausgebildet. In einer fast unmenschlich harten Lehrzeit wird ihm die kommunistische Ideologie eingebleut — ohne Rücksicht auf Körper und Geist. Juri soll zu einer befehlsausführenden Maschine werden.

Nach der Ausbildung schickt ihn der KGB nach New York. Mit neuem Namen und neuer Vergangenheit lebt er nun als Billy Budd in der US-Metropole und macht für seinen Chef kleinere Botendienste.

Bis ein Agent die Seiten wechselt. Juri wird benutzt, um den Verräter auszuschalten. Doch dabei fällt die Barriere der Gehirnwäsche und er beginnt, an den stalinistischen Idealen zu zweifeln.

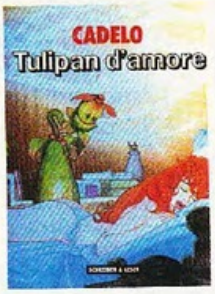
Mit Hilfe eines in der Wüste der Wolkenkratzer gestrandeten Indianers gelingt ihm zunächst eine kleine Rebellion gegen den sowjetischen Geheimdienst. Doch der KGB investiert nicht gerne in Agenten, um sie an die Gegenseite zu verlieren. Eine mörderische Jagd durch New Jork beginnt...

Teufelsmaul belegt vorbildlich, daß Comics in den letzten Jahren anspruchsvoller geworden sind. Nicht länger ist es Literaten vorbehalten, glaubwürdige Charaktere zu erschaffen, die eine spannende Geschichte erst zu einem wirklichen Leseerlebnis machen.

Mit seinen 34 Mark ist dieses Hardcover-Buch ziemlich teuer, aber seinen Preis wert. *Eric Hegmann/al*

Texter: **Charyn**
Zeichner: **Boucq**
Verlag: **Edition Kunst der Comics**
Preis: **34 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Tulipan d'amore

Die junge Melanie bekommt zum Geburtstag eine eigenartige Pflanze geschenkt. Sie soll ihr Freude und Vergnügen bereiten. Der Tulipan entpuppt sich als ziemlich lebendig und versucht eifrigst, den Bedürfnissen seiner Herrin zu dienen. Das erotische Spiel der Nacht mag am Morgen danach nicht mehr entzücken, denn der liebeshungrige Tulipan wird glatt von der Nachbarin verehrt. Ein prickelnder Comic, der der Beziehung Mensch/Pflanze eine neue Dimension bereitet. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Cadelo**
Verlag: **Schreiber & Leser**
Preis: **29,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

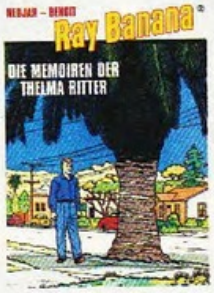
COMICS

Neuromancer

Der Erstling des Cyberpunk-Propheten Gibson liegt nun in einer spannenden Comic-Version vor. Der 24jährige Case ist einer der berühmtesten Interface-Cowboys. Das heißt, er war es, denn dummerweise stahl er das Programm seines Arbeitgebers und wurde daraufhin zur Strafe seiner Fähigkeit, in den Cyberspace einzudringen, beraubt. Damit geht's los; ein spannender Science-fiction über die Innenleben der PCs. *Eric Hegmann/al*

Texter: **William Gibson/ Tom de Heaven**
Zeichner: **Bruce Jensen**
Verlag: **alpha**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Ray Banana: Die Memoiren der Thelma Ritter

Thelma Ritter ist eigentlich die Haushälterin von Ray Banana, jenem modernen Kulthelden, der schon in anderen Büchern für Verwirrung und Unterhaltung gesorgt hat. Doch wissen wir, daß Helden dann und wann Erholung brauchen, und so überläßt diesmal Banana die Bühne ganz und gar Thelma Ritter.

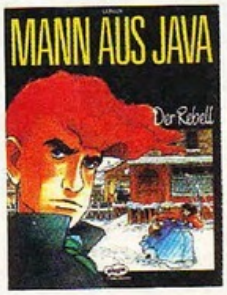
Die skurrile Thelma war nicht immer nur Putze. Als sie noch nicht rauchte wie ein Schlot und soff wie ein Loch, arbeitete sie bei den Linnells. Die Linnells waren eine Familie mit Luxusvilla, Swimmingpool, extravaganten Autos und einer verwöhnten Tochter namens Laura. Gelangweilt von der Monotonität des Seins versucht sich Laura als Lebensretterin. Ein junger Mann ohne Gedächtnis, ohne Namen und ohne Vergangenheit taucht aus dem Nichts auf. Laura nennt ihn Max und verliebt sich in ihn. Schon nach kurzer Zeit gehört Max beinahe zur Familie — bis ein Mord geschieht und der Unbekannte verschwindet.

Was Polizei und Privatdetektive nicht schaffen, Thelma Ritter bekommt es hin: Sie findet Max und versucht, seine Unschuld zu beweisen. Liebe macht blind. Laura wird im Taumel der Gefühle nicht gerade intelligenter und erpreßt Thelma, erfährt den Ort des Angebeteten und brennt mit Max durch. Aus der romantischen Flucht wird eine gnadenlose Verfolgungsjagd. Und je mehr sich Max an seine Vergangenheit erinnert, desto unheimlicher wird er...

Der Zeichner Ben Thenoid gehört zu der Gruppe der New-Wave-Künstler, die Anfang der 80er Jahre die klassische Stilrichtung "ligne claire" neu entdeckt haben. Mit dem Helden Ray Banana schuf er den "Tim für Erwachsene", der von einem Schlamassel ins nächste gerät. Drei Bände liegen vor, doch damit wurde der Grundstein für einen Kult-Comic gelegt. *Eric Hegmann/al*

Texter: **Nedjar**
Zeichner: **Benoit**
Verlag: **Carlsen Comic Art**
Preis: **22,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS

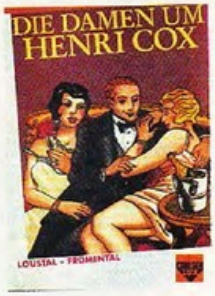


Der Mann aus Java

In der Zeit des britischen Empire hört man die Theorie, der Mensch könne vom Affen abstammen, gar nicht gerne. Und wenn man dann von der Uni fliegt, sich in ein leichtes Mädchen verliebt, die eigene Entführung vortäuscht und das Lösegeld der Eltern an eine Verräterin verliert — dann bleibt einem künftigen Gentleman wie Dr. Livingstone nur noch die See. Der Eröffnungsband läßt auf weitere grandiose Folgen hoffen. *Eric Hegmann/al*

Texter/Zeichner: **Gabrion**
Verlag: **Ehapa Comic Collection**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



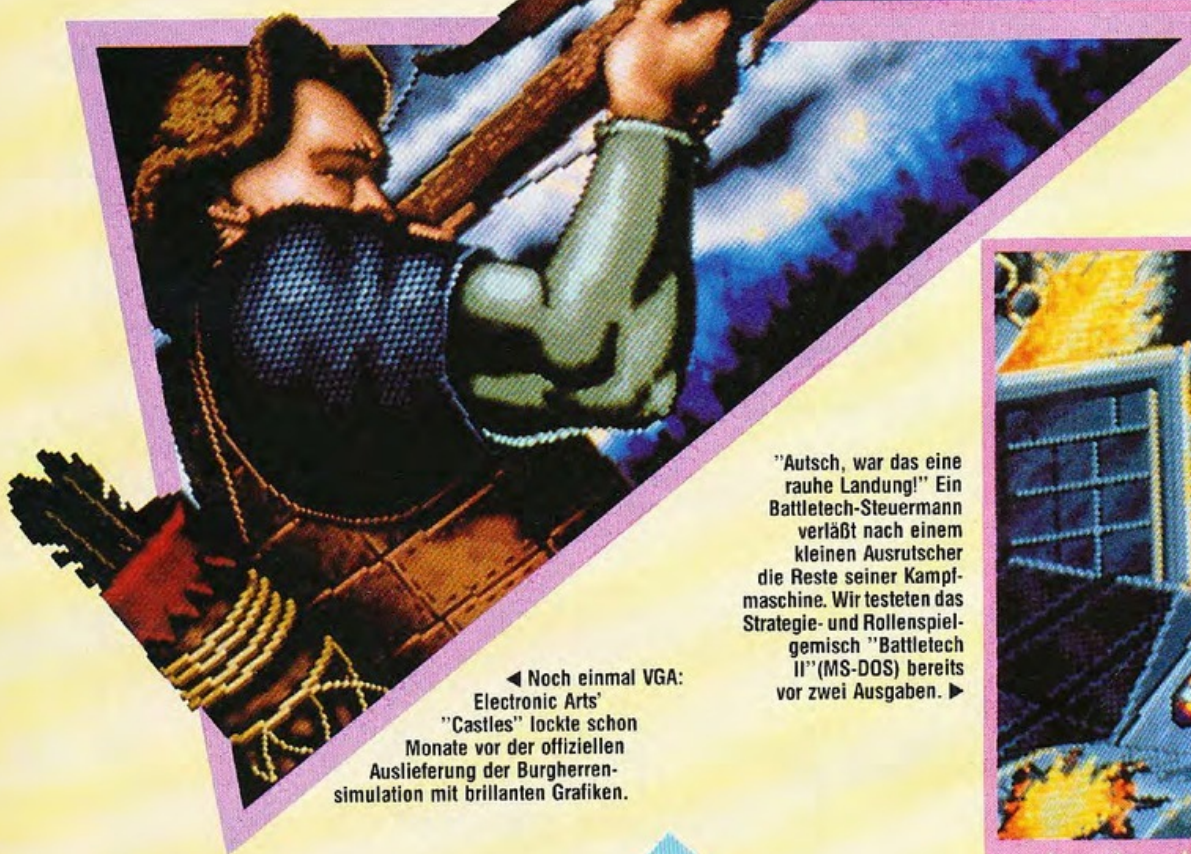
Die Damen um Henri Cox

Die Zeit: die dekadenten 30'er. Der Ort: Europa, Asien, Afrika. Der lebensfrohe Henri Cox liebt exotische Länder und schöne Frauen. Oft läßt sich das Angenehme mit dem Abenteuerlichen verbinden und das Ergebnis sind hinreißende Geschichten über die Liebe, das Leben und den ganzen Rest. Der Leser erfährt Ungeahntes über eine Mätresse Adolf Hitlers und Spannendes über den Kokain-Schmuggel in China. *Eric Hegmann/al*

Texter: **Fromental**
Zeichner: **Loustal**
Verlag: **Carlsen Lux**
Preis: **24,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

PIXEL

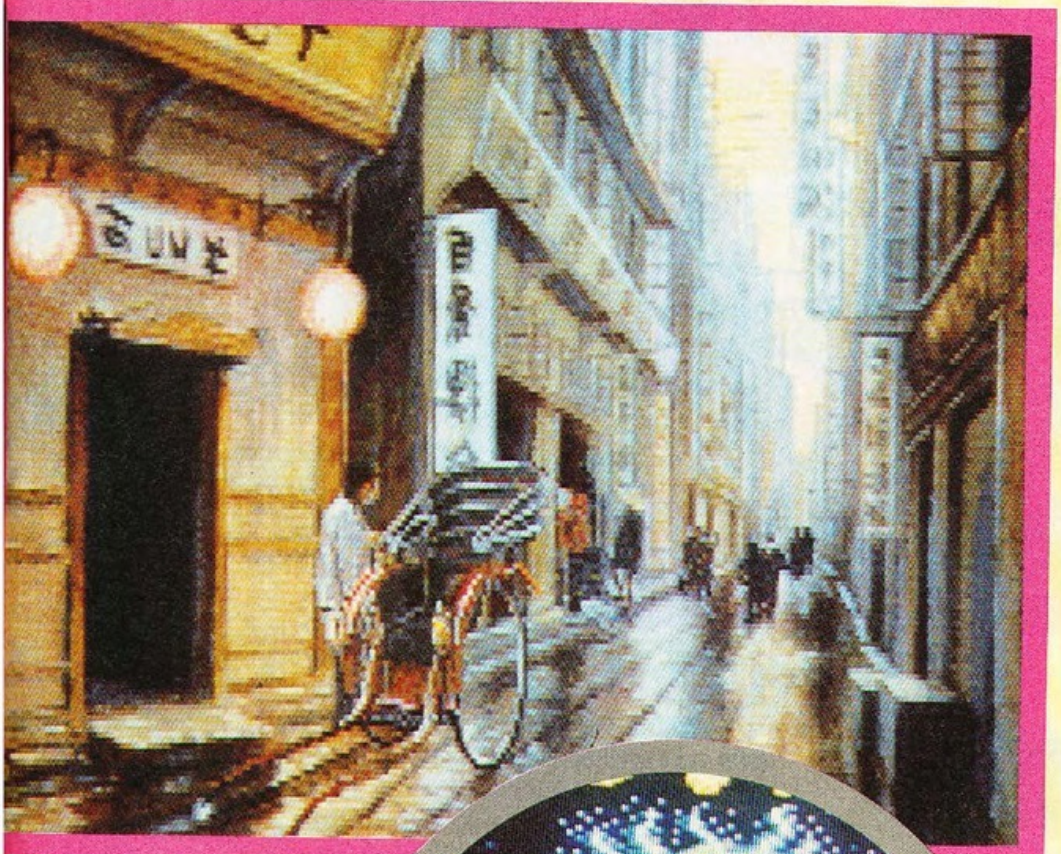
Eine beeindruckende VGA-Illustration, die in unserem Test (*POWER PLAY/91*) leider keinen Platz mehr fand. Den Rest der Geschichte könnt Ihr in "Space Quest IV" nachspielen. ▶



◀ Noch einmal VGA: Electronic Arts' "Castles" lockte schon Monate vor der offiziellen Auslieferung der Burgherren-simulation mit brillanten Grafiken.

"Autsch, war das eine rauhe Landung!" Ein Battletech-Steuermann verläßt nach einem kleinen Ausrutscher die Reste seiner Kampfmaschine. Wir testeten das Strategie- und Rollenspielgemisch "Battletech II"(MS-DOS) bereits vor zwei Ausgaben. ▶

PRACHT



◀ In einer Zeit, in der es noch keine Parkplatzprobleme gab: Die "Rikscha" ließ man in "Heart of China" einfach mitten auf der Straße stehen. Eine Szene, die die Grafikfähigkeiten einer ausgenützten VGA-Karte sehr schön demonstriert.

◀ Einer der Gründe, wieso Hunderttausende von Computerspielern Ihren C64 noch heute lieben: Dieser "Shadow Dancer"-Intro-Screen würde auch auf einem Amiga nicht deplaziert wirken.